

HINTA 27 MK

VUODENVAIHTEN TOP-LISTAT

PC

AMIGA

ST, C64

CD-ROM

PELIT

Litil Divil

PIKKUPAHOLAISEN
PUZZLET

1/94

Vuoden
armottomin
kokemus

DOOM!

SIERRAN UUTUDET

- Larry 6
- Gabriel Knight
- Aces over Europe

SEIKKAILUT JATKUVAT

- Hand of Fate (Kyrandia 2)
- Alone in the Dark 2

**VOITA
CD-ROM-ASEMA
+ÄÄNIKORTTI**

AVARUUDEN SIVILISAATIO

Master of Orion

AMIGA-HUIPUT

- Mortal Kombat
- Uridium 2
- Zool 2



6 414886 093546
609354-94-01

PELIT

★ 1/94 ★

TOIMITUS

Päätoimittaja Tuija Linden

Toimitussihteeri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirrookset Wallu

Avustajat

Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylähti, Panu Mäntylähti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, Mika Tuomainen, JTurunen, Kimmo Veijalainen

Pelit-BBS (90) 120 5757, 24 t/vrk

(Dianan kautta 9102-0-120 5757)

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

fax. (90) 120 5999

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Myyntipäälliköt: Helena Räikkönen,

Mia Kempppi, Jussi Kiilamo

Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakasta johtavasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemisesta saattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisuvaijankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikaislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 120 670

Kirjatilaukset (90) 120 671

Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544

(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuitiosasta)

Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmentymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk säästötilaus 198 markkaa

Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes

tilaaja irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

Helsinki Media Erikaislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.

Lehtimme tilaajat ovat Helsinki Median asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media

Erikaislehdet Oy, Korvetintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Hannu Rynnälä

LEHDENMYynti

Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela

Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivala

Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Sonomapaino Vantaa 1994

ISSN 1235-1199

Kolmas vuosikerta.

Arvostelut

Alone in the Dark 212

Kaj Laaksonen. Infogramesin odotettu jatko-osa. Testin ranskankielinen ennakkoversio tuotti ongelmia.

Litil Divil.....14

JTurunen. Gremlinin hauskat puzzlet menettävät osan viehättävyydestään tylsien käytävien takia.

Labyrinth.....15

Kaj Laaksonen. Jopa Electronic Arts työntää CD-ROMin varjolla ulos roskaa.

Mortal Kombat16

JTurunen. Beat'em-upien huippua. Loistava käänös Virginiltä.

Fury of the Furies18

JTurunen. Tässä on juua: tasohyppelyä ja puzzleja Mindscapesta.

Magic Boy19

JTurunen. Empiren vastenmielinen tasohyppely.

Subwar 205020

Nnirvi. MicroProsen kohtalainen sukellussimu, joka tuntuu veden alle siirretyltä lentosimulta.

Disposable Hero21

JTurunen. Gremlinin perusammuskelu, joka ei tarjoa mitään uutta.

Zool 222

JTurunen. Gremlinin laatua, mutta mitä uutta ykköseen verrattuna?

Uridium 223

Kimmo Veijalainen. Andrew Braybrook teki Renegaden avul-

la jatkoa vanhalle kuusnepaklassikolleen..

Aces over Europe24

Kaj Laaksonen. Dynamixin sujuva lentosimulaattori, jossa lentotaitelut ovat omaa luokaansa.

Silverball.....26

Kaj Laaksonen. Epätasainen kokoelma flippereitä Team 17:ltä. Itse asiassa Epic Megagamesin shareware-versio on paljon parempi.

Rally27

Tapio Salminen. Paras koskaan tehty rallisimu, tekijänä Europress Software.

Leisure-Suit Larry 628

Tapio Salminen. Sierran seikkailusarja, jonka kuudes osa on pikkutuhempi kuin koskaan.

Jutland30

TJ Talasmaa. Helppo ammuskelustrategia Software Sorcerylta. Kauniita kuvia, ei paljon peliä.

Master of Orion32

Nnirvi. MicroProsen avaruussimulaattori on ehdoton ykkönen luokassaan. Avaruuden Civilizatio.

AD&D: Dungeon Hack34

Tapio Salminen.SSI:n loputon holvistoseikkailu käy ajan mittaan tylsäksi.

Gabriel Knight36

Tapio Salminen. Hitchcockmainen tunnelma iskee ainakin vanhempia peliajiin. Parasta Sierra!

Indy Car Racing.....38

Kaj Laaksonen. Paremmaksi ei rallipeli voi enää tulla. Kaikki on kohdallaan Papyrus/Virginin pelissä.

Man Enough39

TJ Talasmaa. Pin-up-kuvista ei synny peliä edes Tsunamin voimin.

The Hand of Fate40

Tuija Linden. Westwoodin odotettu Kyrandia 2 lunastaa miltei kaikki odotukset.

TFX42

Nnirvi. Oceanin lentosimulaattori with a difference...

Innocent Until Caught....43

Tapio Salminen. Psygnosiksen hankala seikkailu ei ota edetäkseen.

Rules of Engagement 244

Nnirvi. Omnitrend/Impressions teki erinomaisen avaruussimulaattorin.

Terminator: Rampage ...46

Nnirvi. Bethesda Softworks tarjoaa toimintaa ilman toimintaa.

Brutal Sports Football ...47

JTurunen. Hilpeän raakaa urheilua Millenniumilta.

Doom: Knee-deep in the Dead48

Kaj Laaksonen. Id Software teki ultraväkivaltaisen klassikon. Pelien historiaa!

Lyhyesti.....50

Muun muassa CD-ROM-Updateja.

Ajan hermolla

Uutiset.....4

Suomi rynnii maailmalle. Mitä pelejä myytiin jouluna? Cyber-Man ravistelee.

Seinäkirjoitus.....52

JTurunen ihmettelee, miksi Commodore ei mainosta.

Kilpailut.....76

Ketkä voittivatkaan CD-I:n ja Wallun? Nyt palkintona mahtava multimediapaketti sekä taidekirjoja.

Vuoden Pelit.....78

Sekä lukijat että toimitus äänestivät tiukassa kamppailussa Vuoden Parhaimmat Pelit. Mitkä ne ovatkaan?

Ratkaisut

Lands of Lore.....53

Tuija Linden. Urbish Mining Company on tuottanut tuskaa, samoin Scotian muuri.

Day of the Tentacle.....54

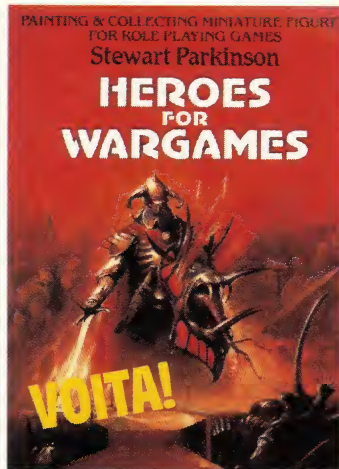
Jukka Aalto, Antti Mäkynen. Laverne selvittää välinsä lonkeroiden kanssa.

Veil of Darkness.....56

Lauri Turunen. Valkeus tulee.

Betrayal at Krondor.....58

O & P Mäntylahti. Luemme kirjan luvusta 5 lähtien loppuun.



Mukana myös

Nnirvi.....61

Miten herätän paheksuntaa väkivaltapeleillä?

Pelin Henki.....62

Wexteen. Osaatko käyttää tietokonettasi?

Posti.....64

Nyt ratkeavat tekniset ongelmat uuden Tex Spex -palstan myötä.

Max & Moritz.....68

Koodikimaraa Moritzissa, Maxilla nippu vastauksia ongelmiin.

PelitSeis?.....72

Valtavasti vastauksia PelitSoi-osassa.

Kyöpelit.....78

Vuosi Kyöpeleitä täyttyy juhlien.

Tulossa.....79

Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary.....79

Do you ever read this?

Tuija Lindén
päätoimittaja



Tuomiopäivä

Kun Tuomiopäivä koitti 10. joulukuuta, koko toimituksen miehet hokivat kiilto silmissään Doom! Doom! Armaat alaiseni eivät olleet ainoita, sillä koko syksyn jatkunut kiihkeä odotus purkautui tuhansina viesteinä InterNetissä, kun Tuomio lopulta tuli. Mikä ihme saa yhden pelin ympärillä näin paljon kuohuntaa aikaan?

Id Software on keksinyt loistavan tavan markkinoida peliään. Ensimmäisen osan saa ilmaiseksi, seuraavat kaksi osaa pitää ostaa, mutta suhteellisen halvalla. Ja myöhemmin ilmestyvä varsinainen kaupallinen versio sisältää taas ihan uudet kentät.

Doomin erilaisia versioita levisi purkeissa koko syksyn, vaikka ne periaatteessa olivatkin piraatteja. Aikansa vastaan taisteltuaan Id Software antoi piraattiversioiden olla kuitenkin suhteellisen rauhassa. Kyllästyikö Id vai oliko sekin harkittu markkinointikikka?

Mikä onkaan parempaa markkinointia kuin "livauttaa" upeasta pelistä alpha- tai betaversioita maailmalle? Olisiko Doom läheskään näin kohuttu ja suosittu, jos se olisi julkaistu jonkin kaupallisen pelifirman kautta? Tekeekö ilmainen makupala siitä suosittu?

Pelifirmat ovat jo pitkään yrittäneet herättää kiinnostusta tuleviin peleihinsä julkaisemalla niistä etukäteen lyhyitä demoja purkeissa tai englantilaisten lehtien kansissa. Kohu ei kuitenkaan vielä koskaan ole ollut näin valtava yhden ainoan ja vielä kaiken lisäksi silkan ampumapelin kohdalla. Mistä ihmeestä se johtuu?

Siitäkö, että Doom on painostavan jännittävä? Siitäkö, että se on ultraväkivaltainen? Siitäkö, että sitä voi pelata työpaikan verkossa peräti neljä työntekijää yhtä aikaa?

Vai siitäkö, että se on hyvä?

Tuija

Hiljentykäämme tutkimaan Pelit-lehteä
Gabriel Knightin kera. Sivu 36, ole hyvä.



PELI UUTiset

Koonnut Tuija Linden



SSI:n AD&D Ravenloft on firman ensimmäinen virtuaali-3D-peli. Ennakko saa Pelit-BBS:stä.

Jatkoa Curselle

Curse of Enchantia on saamassa jatkoa nimeltä **Universe**. Galaksiin Universen pitäisi ilmestyä Corelta helmikuussa.

Tällä kertaa Boris joutuu Virtual Dimension Inducer -laitteen kautta futuristiseen paralleelimaailmaan. Boriksen tehtävä on lopettaa sota pahan keisari Neimisesin ja Mekalien-imperiumin välillä. Peli toimii kaikissa Amigoissa.



Maxisin Unnatural Selection on juonnellista geenimanipulointia.



Seuraavaksi Leokadian

Bloodhouse sai loistavat arvostelut ensimmäisellä pelillään, Stardusthan valittiin esimerkiksi Pelit-lehden Vuoden Amiga-peliksi. Nyt Bloodhouse hypää aivan toiseen ulottuvuuteen ja esittelee seuraavaksi PC-seikkailupelin nimeltä **Leokadian**.

Benjamin on lomailmassa vanhassa Leokadian kylässä omutuisen keksijäprofessorinsa luona, joka on kehittämässä aikatunnelien mahdollistavaa avaruusmatkailulaitetta. Vahingossa Benjamin tietysti sorkkaisee koneen käyntiin, mutta yllättäen syntyvä avaruusaikko ei olekaan aikatunneli vaan portti toiseen ulottuvuuteen.

Maahan syöksyy joukko pieniä, mutta vilkkaita muukalaisia, jotka syyttävät professoria avaruusmatkansa keskeyttämisestä



ja ottavat hänet panttivangikseen. Benjaminin tehtävä on pelastaa enonsa ja palauttaa muukalaiset avaruuteen ennen kuin aukko sulkeutuu.

Käyttäjiliityntä kuulostaa hyvin lucasmaiselta, eli siltä vanhalta versiolt, jossa oikealla hiirenappulolla aktivoidaan pelin ehdottama toiminto. Peliä on ohjelmoimassa kuusijäseninen tiimi, jossa ohjelmoinnista vastaa **Mikko Miettinen** ja grafiikasta **Aki "Marvel" Määttä**.

Syksyllä 1994 julkaistavan PC-version lisäksi luvassa on lähes identtinen Amiga 1200 -versio.

Deadline saamassa sopimuksen

Suomalaiset yrittävät tosissaan maailmankartalle. Nyt **Microflash** on todennäköisesti jo saanut sopimuksen PC-pelinsä **Deadline** julkaisemisesta englantilaisen pelitalon kanssa.

Deadline on Wolfenstein 3D:n näköinen ammuskeluseikkailu, jossa monimutkaisia tutkittavia tasoja on nelisenkymmentä. Ammuskelun li-

säksi pelissä täytyy myös kommunikoida rauhanomaisemmin keinoihin, sillä nurkissa lymyilee ihmisiä, joilta saa arvokkaita

vinkkejä etenemiseen. Rahalla taas saa lisäammuksia ja muuta hyödyllistä, erilaisille tavaroillekin pitää löytää käyttöä.

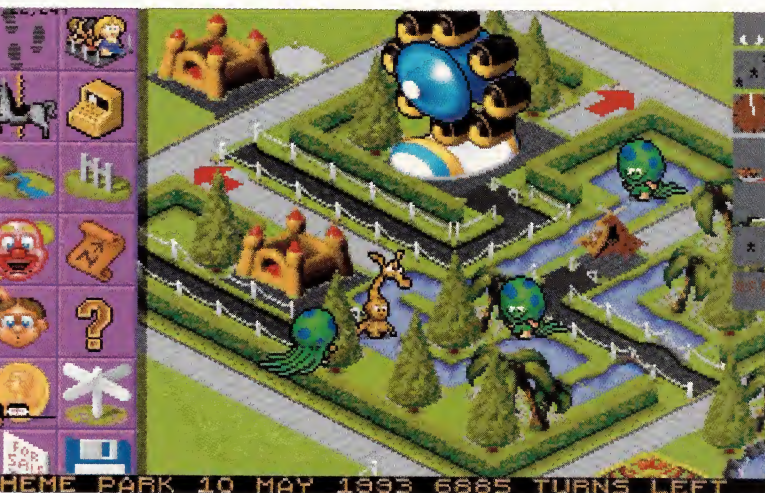
Pelissä on myös kaksinpeli-moodi, jolloin ruutu jakautuu kahtia ja pelaajat ovat toinen toistensa vihollisia. Modeemimahdollisuutta peliin ei todennäköisesti tule.

Microflashin takaa löytyvät sellaiset nimet kuin **Jani Peltonen**, **Juha Talasmäki** ja **Mika Keskiäkiikonen**, jotka toimivat Deadlinen ohjelmoijina, sekä graafikko **Hans Zenjuga** ja muusikko **Vesa Palomäki**.





Nyt se on täällä, mutta valitettavasti liian myöhään toimituksessa, jotta olimme saaneet siitä kunnon testin. Tämä on siis se kuuluisa 3DO, josta on kohuttu jo yli vuosi. Varsinaisesti 3DO julkaistaan Euroopassa vasta maaliskuussa, mutta suoraan Jenkeistä tuotua versiota on saatavilla Com 2001:stä, puh. (981) 336 644.



Reippaan punaisen Syndicaten (jonka datalevy on jo ilmestynyt) jälkeen Bullfrog julkaisee Themeparkin.

Vielä ehtii

Heurekassa ennen joulua avattu Suuri Lasten Tiedekeskus on avoinna helmikuun loppuun asti, joten vielä ehtii käydä tutustumassa tähän myös aikuisille sopivaan näyttelyyn.

Lasten Tiedekeskus ei ole huvipuisto eikä peliluola, silti siellä voi huvitella ja pelata. Se ei ole koulu, mutta siellä voi oppia uusia asioita. Missään tapauksessa se ei ole museomainen näyttely.

Lasten Tiedekeskuksessa voi kokeilla vajerilla pyöriä neljän metrin korkeudessa, poukkoilla kuun pinnalla tai lentää taikamatolla. Trikkistudiossa voi harrastaa jopa vuorokierroksia. Ja mitä ovat piruettikaruselli, polkupyörägyroskooppi ja koskettelu-laatikko?

Heureka on avoinna klo 10–18, torstaisin 10–20, maanantaisin suljettu. Tiedekeskus Heureka sijaitsee Vantaan Tikkurilassa.



Tönivä tikku

Rooli- ja seikkailupeleihin suunniteltu Logitechin uusin joystick **CyberMan** yhdistää hiiren, joystickin ja trackballin. Mutta se, mikä tekee CyberManista erittäin mielenkiintoisen on sen töniminen: jos putoat tai törmäät vaikka seinään, tikku tönäisee kättäsi.

CyberMan lupaa olevansa täydellinen kolmiulotteinen tikku. Se mahdollistaa liikkumisen kuuteen suuntaan, ympärilleen katsomisen, nojautumisen eteen tai taakse ja jopa hyppäämisen. CyberManissa on myös kolme

ohjelmoitavaa näppäintä.

Kokeilimme tikkua pikaisesti. Mielenkiintoiselta tuntui, mutta harjoittelua vaaditaan. Palaamme asiaan ensi numerossa.

Ensimmäinen peli, joka ilmoitti tukevasa CyberMania on Originin Shadowcaster. Myös Electronic Arts, MicroProse ja Virgin ovat ilmoittaneet tukevasa tikkua tästä lähtien.

CyberMania, kuten myös muita Logitech-tuotteita tuo maahan muun muassa Computer 2000, puhelin (90) 887 331 ja Toptronics Oy, puhelin (921) 546 666..

Sound Blasterit SUOMEKSI

Kaikki Sound Blaster -paketit toimitetaan tästä lähtien suomenkielisin käyttöohjein. Uraauurtavaa käännöstyötä on tehnyt Toptronic Oy.

Sound Blaster -paketti sisältää suomenkielisen ohjekirjan, suomenkielisen FM-Synth-sekvensserin, kaiutinparin, Midisoft Studio for Windows -demon ja uusimmat ajuripäivitykset. Ohjekirjassa on perusteelliset ohjeet äänikortin asentamiseen ja testaa-

miseen, ohjelmistojen asentamiseen ja käyttöön, tietoa kortin erilaisista optioista ja toimintoista sekä ohjeet ongelmaratkaisuihin ja tekniseen tukeen soittamisesta. Kaikilla Toptronicin suomenkielisen Sound Blaster -tuotteen omistajilla on oikeus maahantuojaan suoraan puhelintukeen ilman eri veloitusta. Puhelinnumero on (921) 546 666.



LOGI-CENTER

Jos äänenlaatu ratkaisee
valitse GM-äänikortti
ROLAND SCC-1
*** KYSY ***

	PC	Amiga
Elite II	280,-	225,-
Lands of Lore	260,-	
Simon the Sorcerer	295,-	260,-
Seal team	335,-	
Shadow Caster	335,-	
Betrayal at Krondor	325,-	
Privateer	350,-	
Privateer Speech Pack	180,-	
Warlords II	320,-	
Gateway II	295,-	
Pirates Gold	320,-	
Jurassic Park	260,-	190,-
Goal	265,-	235,-
Yserbius	290,-	
Dark Sun	320,-	
NHL-Hockey	335,-	
Strike Commander	350,-	
Strike Comm. Speech Pack	180,-	
X-Wing	290,-	
X-Wing: Imperial Pursuit	165,-	
X-Wing: B-Wing	165,-	
F-15 II	290,-	
Space Hulk	320,-	270,-
Eye of Beholder Trilogy	320,-	
Leisure Suit Larry VI	320,-	
Quest for Glory IV	290,-	
Police Quest IV	290,-	
Aces of Europe	320,-	
Flight Simulator 5.0	340,-	
Flight Sim. 5.0: New York	220,-	
Flight Simulator 5.0: Paris	220,-	
Falcon 3.0	285,-	
Falcon 3.0: Fighting Tiger	185,-	
Falcon 3.0: MIG-29	185,-	
TFX	320,-	
Syndicate	220,-	290,-
Syndicate: Data	320,-	220,-
Lilil Divil	290,-	
Innocent	320,-	
Fields of Glory	295,-	
V for Victory IV	320,-	
Campaign II	290,-	
World War II	320,-	
Tornado	320,-	
Super-VGA Harrier	320,-	
Dracula	290,-	
Terminator Rampage	295,-	
Hired Guns	290,-	260,-
Front Page Sports }	290,-	
Football Pro		
Cabriel Knight	320,-	
Subwar 2050	320,-	
Dungeon Hack	295,-	
Sam/Max	290,-	
Companions of Xanth	290,-	
Maniac Mansion II	295,-	
Fantasy Empires	285,-	
Indy Car Racing	265,-	
Links 386 Pro	295,-	
Ultima Underworld II	305,-	
Patrician	265,-	260,-
Masters of Orion	320,-	
War in Russia	320,-	
Zool II		195,-
Simpsons: Bart vs. the World	195,-	
Mortal Kombat	230,-	
Stardust	160,-	
Cannon Fodder	230,-	
Soccer Kid	225,-	
Lost Vikings	235,-	
Alien Breed II	195,-	
Pacific War	290,-	

TULOSSA

Ultima VIII	310,-
Starlords II	320,-
Star Trek II	290,-
Alone in the dark II	320,-

**Myymlässämme
samat hinnat!!!**

Puutarhakatu 46, 20100 Turku

PUH. 921-535 112

Palvelemme ark. 10-18, la 9-14

Lähetysiin lisätään toimituskulut.

PELI UUTiset



Audioimage PCM **Pikatesti** Midikortti pelikäyttöön

Audioimage PCM on General Midi -yhteensopiva wavetable-tekniikkaan perustuva äänikortti PC-yhteensopiville mikroille. Kortti on tarkoitettu korvaamaan perinteisten äänikorttien vaatimat FM-syntetisaattori.

Wavetable-tekniikassa jokaisesta instrumentista on digitoitu ääninäyte, jonka takia näillä korteilla musiikki kuulostaa luonnolliselta, eikä muovimaisen syntetisoidulta kuten vanhalla FM-tekniikalla. Kortilla on kahden megatavun ROM-muisti, johon on pakattu kortin hallitsevat General Midi- ja Roland GS-standardien mukaiset soittimet. Tiedonpakkauksen ansiosta ääninäytteitä on saatu mahtumaan yhteensä kahdeksan megatavua.

Digitoidut efektit yhdistettynä General Midi -musiikkiin on nopeasti muodostumassa uudeksi standardiksi peleissä. Audioimage sopii hyvin pelikäyttöön suoran MPU-401 UART -yhteensopivuuden ja edullisuutensa takia. Mitään ylimääräisiä ajureita tai emulaattoreita ei tarvita vaan riittää, että peli tukee General Midiä.

Digitoituja efektejä varten mikrossa on edelleen oltava toinen äänikortti. Tätä varten Audioimagesta löytyy liitäntä sekä tarvittava kaapeli, joiden avulla toinen äänikortti saadaan liitettyä. Minikaiuttimia varten on stereovahvistin- ja aktiivikaiuttimia tai ulkoista vahvistinta varten linjatasoinen liitäntä. Kortti hallitsee 16 midikanavaa ja 24 äänen polyfonia.

Testissä kortti osoittautui helpokäyttöiseksi. Kaikki General Midiä tai Roland SCC-1:tä tukevat pelit toimivat suoraan Audioimagen kanssa ja yhteistyö Sound Blasterin kanssa toimi ongelmitta. Soittimet kuulosivat pääosin laadukkailta, ja monelle äänikortille tyypilliset rätinät ja kohinat loistivat poisalollaan. Kortin käyttöohjeet ovat varsin vaatimattomat eikä mukana tule kuin Roland MT-32/LAPC-1-emulaattori, muuta-1.2a MIDI-kappale ja soitto-ohjelma niitä varten.

Audioimage PCM:n suositushinta on 950 markkaa ja sitä edustaa Suomessa Terton Oy, puh. (90) 757 2828.

Kaj Laaksonen

Uusi ääni- kortti

Uusimpia tulokkaita edullisten äänikorttien sarjassa on **Soundpower 2.0**, joka on täysin Sound Blaster- ja AdLib-yhteensopiva. Kortissa on 11-kanavainen FM-syntetisaattori, 4 Watin vahvistin, peli- ja midi-portti sekä 8-bittinen DAC-piiri äänen digitointia varten.

Maksimi näytteenottotaajuus on 44,1 kHz. Mukana tulee myös kaiutinpari. Hinta on 695 markkaa ja maahantuoja on COM 2001, puh. (981) 336 644.

IKÄRAJAT PELEIHIN

Kaikki isot pelitalot ovat ELSPAN avulla päättäneet pelien ikärajojen käyttöönottoon vapaaehtoisesti. Virallista ja pakollista ei myöskään vielä ole, mutta esimerkiksi vähittäismyyntiliikkeet ovat olleet tyytyväisiä ratkaisuun.

Ikärajat tulevat olemaan alle 10 vuotta, 10-14 vuotta, 15-17 vuotta ja yli 18 vuotta. Ikäraja ilmaistaan pelin kanteen kiinnitettävällä tarralla.



**Campaign 2:
mukana myös
nykykalustoa.**

Uuupss!

Viime lehdessä sivulla 45 jenkki-futisten arvostelulaatikat olivat vaihtaneet paikkaa. Dynamixin Front Page Sports Football Pro sai 94 pistettä ja NFL Coaches Club Football 79 pistettä. Pahoit-
telemme sotkua.

Tietokonemaailma

Computer Connection



Suoraan hyllystä kassiin

Computer Connection on Maanerheimintietä ennen Tiikkaa.

Pohjoismaiden suurimaksi tietokonemyymäläksi mainostaa itseään joulukuussa Helsinkiin avattu Computer Connection. Talo itsessään onkin melkoisen suuri, tiloja CC:llä on lähes 3000 neliötä, josta myymälä haukkaa lähes 1000 neliötä.

Myyvälän lisäksi Computer Connection tarjoaa asennus-, huolto- ja neuvontapalveluja sekä koulutusta, messu- ja näyttelytoimintaa. Myymälän ideana Connection-ryhmä ilmoittaa olevan "saman katon alta saa kaiken tarvitsemansa kerralla mukaansa ja tuotteet löytyvät suoraan hyllystä". Hinnosta ei enää

keskustella, ne ovat kuulemma niin alhaiset.

Ihan uusi ajatus on tila, jossa alan konsultit ja lehdistö voivat käydä vertailemassa laitteita paikallaan.

Tuotteita CC:llä on oman ilmoituksensa mukaan kampanjoista riippuen 3-5000 nimikettä. Edustettuina ovat tietysti myös pelit. CC ilmoittaa keskittyvänsä kevään kuluessa ennen kaikkea CD-tavaroihin, toivottavasti lupaus kattaa myös CD-pelit, ja hinnoittelupolitiikka pysyy linjan mukaisena. Computer Connectionin muut toimipisteet sijaitsevat Turussa, Tampereella ja Kuopiossa.

Lisää kuvia MicroProsen Fleet Defenderistä.

FLEET DEFENDER



1/1994 ■ Pelit

TOP●TOP●TOP●TOP●TOP●

Mitä saittekaan joululahjaksi?

Top-listoja on pyydetty ja pyydetty, kerjätty ja anottu. Ja tässä vihdoin: lukekaapa mitä saitte joululahjaksi.

Lista on kerätty ympäri Suomen liikkeistä, jotka paikkakunnallaan ovat suurimpia pelien myyjiä.

CD-ROM-pelejä ei kovinkaan monella liikkeellä ollut myynnissä ollenkaan, lisäksi usea liike on lopettanut myös Amiga-pelien myynnin.

Kummankin koneen listojen 5 ensimmäistä olivat hyvin selviä, seuraavat sijat hajosivatkin jo hyvin paljon. Amigalle oli täysin mahdotonta tehdä järjestystä sijasta seitsemän eteenpäin: myydyimpiä pelejä olivat muun muassa Lemmings 2, Dune 2, Civilization, Hired Guns, Alien Breed 2, Goal!, Premier Manager jne jne.

PC TOP-10

1. NHL Hockey
2. Jurassic Park
3. Sam & Max Hit the Road
4. Leisure-suit Larry 6
5. Flight Simulator 5
6. Rally
7. Elite 2
8. Terminator Rampage
9. Indy Car Racing
10. Hugo

Amiga TOP-7

1. Jurassic Park
2. Elite 2
3. Mortal Kombat
4. Zool 2
5. Stardust
6. Desert Strike
7. Gunship 2000

Savonlinnan ansiosta Hugo pääsi listoille, tosin sijalle 10. Myös Macille myytiin Hugoa jonkin verran koko Suomessa. Tampereella Rebel Assault CD-ROM rynnähti listoille, samoin Stardust menestyi Tampereella erinomaisesti. Helsingin viisi kärjessä ovat täysin listojen mukaiset, Turku teki poikkeuksen ja myi Privateeria poikkeuksellisen paljon. Oulussa ja Turussa myös Day of the Tentacle pääsi listoille.

Seuraavassa Pelit-lehdessä listaamme alkukevään suosikkipelit!

Lyhyesti

■ Ch Product eli Flightstickin ja Virtual Pilotin suunnittelija on solminut sopimuksen analogisen joystickin tekemisestä 3DO:hon.

■ Crystal Dynamics on palkannut Hollywood-tähtiä näyttelämään ensimmäiseen seikkailuunsa The Horde, joka ilmestyy 3DO:lle, PC:lle ja PC CD-ROMille kevään kuluessa.

■ Wrecked, peli, jossa päähenkilö nappailee LSD:tä, amfetamiinia ja kokaiinia on nostanut hirveän kohun Brittein saarilla. Pelin takana on järjestö Healthwise, joka taistelee huumeita vastaan ja joka on päättänyt lähestyä nuorisoa pelin avulla. Pelin päätarkoitus on kertoa huumeitten vaaroista, eikä suinkaan käskä käyttämään niitä.

■ Pelifirmat uskovat vakaasti CD-ROMiin, esimerkiksi Electronic Arts alkaa julkaista uusia titteleitään ensin CD-ROMilla ja vasta myöhemmin levykkeillä. Näin käy esimerkiksi Wing Commander kolmosen.

■ Rebel Assault -ongelmiin löytyy ratkaisu Pelit-BBS:stä. REBEL14.ZIP korjaa sekä kaatumiset että joystick-ongelmat, RAEASY.ZIP sallii pelin kustomoinnin itselle sopivaksi.

Com pelit yoo-hoo

Tammikuun huippuhitit

PC					
ALONE IN THE DARK II	329,-	MORTAL KOMBAT	269,-	BRIAN THE LION	269,-
APOCALYPSE	299,-	MS FLIGHT SCENERY NY	269,-	CANNON FODDER	239,-
ARCHON ULTRA	299,-	PACIFIC STRIKE	359,-	CLIFFHANGER	239,-
CYBERRACE	329,-	POLICE QUEST IV	329,-	CYBER PUNKS	239,-
DELTA V	349,-	QUEST FOR GLORY IV	349,-	F117A	269,-
DOOM	329,-	RISE OF THE ROBOTS	329,-	G2	269,-
DUNGEON MASTER II	299,-	SID MEIER'S CIVIL WAR	329,-	INFERNO	269,-
ELDER SCROLLS	349,-	STAR LORD	329,-	MORTAL KOMBAT	239,-
GENESIA	329,-	STAR TREK II	299,-	PEREHELION	269,-
IN EXTREMIS	329,-	SUBWARS 2050	329,-	SECOND SAMURAI	269,-
INDY CAR RACE	329,-	ULTIMA VIII	349,-	SEEK & DESTROY	239,-
LEISURE SUIT LARRY VI	329,-	WAYNE GRETZKY GOLD	299,-	SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-
MASTER OF ORION	329,-	AMIGA		WIZ'N' LIZ	269,-
MECHWARRIOR II	329,-	APOCALYPSE	239,-	WHEN TWO WORLDS WAR	329,-
		BENEFACTOR	269,-	SPECIAL EDITION PINBALL	269,-



STAR TREK
25th AGA
269/-



ALIEN III
199/-



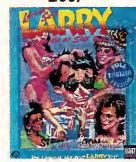
STAR TREK II:
JUDGMENT RITES
-/329



MASTERS OF ORION
-/329



FLIGHT SIMULATOR 5.0
-/349



LEISURE SUIT LARRY VI
-/329



TERMINATOR 2:
ARCADE
239/239



COMBAT
239/-



AMERICAN REVOLT
239/239



LANDS OF LORE
269/269



RULES OF
ENGAGEMENT II
269/349



SUBWAR 2050
-/329



MANIAC MANSION II
-/299



LEGEND OF
KYRANDIA II
-/329



ULTIMA VIII
-/349



PIRATES GOLD
-/329



PREMIER MANAGER II
199/269



SIMON THE SORCERER
269/299



TORNADO
269/329



QUEST FOR GLORY IV
-/329



SEAL TEAM
-/349



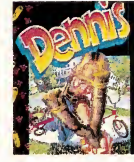
BART VS WORLD
239/-



MS PARIS SCENERY
-/239



COMANCHE DATA II
-/239



DENNIS
199/-



RETURN TO ZORK
-/329



STREET FIGHTER II
239/269



MICRO MACHINES
239/-



RALLY
269/269



WORLD OF XEEN
CD ROM
-/349



INDY CAR RACING
-/329



PATRICIA
269/269



ACES OVER EUROPE
-/349



DUNGEON HACK
CD ROM
-/349



ZOOL II
199/269

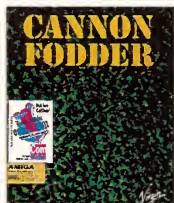
Amiga & PC

3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ABANDONED PLACES II	299,-	299,-
ACES OF THE PACIFIC	329,-	329,-
A320 AIRBUS EUROPE	299,-	329,-
A320 AIRBUS USA	299,-	329,-
ALFRED CHICKEN	199,-	199,-
ALONE IN THE DARK+JACK IN THE DARK	329,-	329,-
AMERICAN GLADIATORS	199,-	199,-
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BEAUTY AND THE BEAST	269,-	269,-
BETRAYAL AT KRONDOR	349,-	349,-
BLUE FORCE	329,-	269,-
BODY BLOWS	239,-	269,-
BURNING RUBBER	239,-	269,-
CAESAR DELUXE	239,-	269,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	269,-
CIVILIZATION	269,-	329,-
CLASH OF STEEL	299,-	299,-
CLASSIC ADVENTURE	399,-	269,-
COMBAT CLASSICS II	269,-	269,-
CYBER EMPIRES	349,-	329,-
DAGGER OF AMON RA	329,-	359,-
DARKLANDS	359,-	299,-
DARKSEED	269,-	299,-
DARKSIDE OF XEEN	329,-	329,-
DEEP CORE	199,-	199,-
DESERT STRIKE	239,-	299,-
DRACULA	239,-	269,-
DOGFIGHT	269,-	239,-
DUNE II	239,-	349,-
EMPIRE DELUXE FOR WIN 3.1	349,-	199,-
EMPIRE DELUXE SCENARIOS	199,-	299,-
ERIC THE UNREADY	299,-	299,-
EYE OF THE BEHOLDER III	299,-	349,-
EYE OF BEHOLDER I-III	349,-	329,-
F-15 STRIKE EAGLE III	329,-	199,-
FALCON 3.0	329,-	199,-
FALCON 3.0/OP FIGHTING TIGER	199,-	199,-
FALCON 3.02/MIG-29	199,-	299,-
FANTASY EMPIRES	299,-	299,-
FIELDS OF GLORY	329,-	239,-
FLASHBACK	269,-	299,-
FOOTBALL MANAGER III	239,-	269,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
FREDDIE PHARKAS	329,-	299,-
GATEWAY II	299,-	299,-
GLOBAL GLADIATORS	239,-	299,-
GOAL!	239,-	199,-
GREAT NAVAL AMERICA IN ATLANTIC	199,-	199,-
GREAT NAVAL BATTLES	299,-	199,-
GREAT NAVAL SUPERSHIPS	199,-	299,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER	299,-	269,-
GREATEST COLLECTION	269,-	329,-
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
HEIRS TO THE THRONE	329,-	329,-
HIGH COMMAND	329,-	269,-
HIRED GUNS	269,-	269,-
HISTORY LINE 1914-18	269,-	269,-
INDIANA JONES IV ADVENTURE	269,-	329,-
INDY CAR RACING	329,-	269,-
JAMES POND II	239,-	269,-
JORDAN IN FLIGHT	329,-	349,-
KING'S QUEST VI	399,-	329,-
KRONOLOG	329,-	199,-
LEGACY	199,-	399,-
LEGACY OF SORASIL	199,-	329,-
LEISURE SUIT LARRY I&II&III	399,-	299,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-	329,-
LEMMINGS II THE TRIBES	239,-	269,-
LINKS 386 PRO	329,-	269,-
LORD OF THE RINGS II	269,-	269,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
LOTUS - THE FINAL CHALLENGE	239,-	359,-
MICROSOFT ARCADE	299,-	299,-
MIGHT & MAGIC IV	359,-	299,-
OVERDRIVE	239,-	299,-
PACIFIC WAR	299,-	299,-
PINBALL DREAMS	239,-	239,-
PINBALL FANTASIES	239,-	329,-
PRINCE OF PERSIA II	329,-	359,-
PRIVATEER	359,-	199,-
PRIVATEER SPEECH PACK	199,-	329,-
QUEST FOR GLORY III	329,-	299,-
RAILROAD TYCOON DELUXE	299,-	329,-
RETURN OF THE PHANTOM	329,-	269,-
REX NEBULAR	329,-	269,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	269,-	329,-
SENSIBLE SOCCER V1.1	269,-	329,-
SHADOW OF THE COMET	329,-	329,-
SHATTERED LANDS	329,-	349,-
SID MEIER COMPILATION	329,-	269,-
SIERRA AWARD WINNERS	349,-	269,-
SIM FARM	269,-	299,-
SIM LIFE	269,-	329,-
SKIDMARKS	239,-	269,-
SOCCER KID	269,-	399,-
SPACE HULK	299,-	349,-
SPACE LEGENDS	239,-	299,-
SPACE QUEST PACK	399,-	299,-
SPACE QUEST V	329,-	299,-
SPACEWARD HO	349,-	299,-
SPEED RACER	299,-	359,-
STAR CONTROL II	299,-	199,-
STRIKE COMMANDER	359,-	199,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	199,-	199,-
STRIKE COMMANDER MISSION DISK	199,-	299,-
STRONGHOLD	299,-	329,-
SUPER FROG	239,-	299,-
SYNDICATE	299,-	329,-
TAKE A BREAK	299,-	329,-
TASK FORCE 1942	329,-	199,-
TERMINATOR 2029	329,-	239,-
TERMINATOR 2029 DATA DISK	199,-	269,-
TERMINATOR 2029 RAMPAGE	329,-	269,-
THEATRE OF DEATH	239,-	299,-
THIRD REICH	269,-	299,-
TOM AND JERRY II	299,-	329,-
TRISTAN PINBALL	299,-	199,-
ULTIMA VII	329,-	199,-
ULTIMA VII/FORGE OF VIRTUE	199,-	349,-
ULTIMA VII PART II	349,-	329,-
ULTIMA UNDERWORLD II	329,-	199,-
URIDIUM II	199,-	349,-
V FOR VICTORY III	349,-	399,-
V FOR VICTORY IV	349,-	329,-
WALLS OF ROME	399,-	269,-
WAR IN RUSSIA	329,-	269,-
WAR IN THE GULF	239,-	329,-
WARLORDS II	329,-	329,-
WAYNE GRETZKY III	329,-	199,-
WOLFENSTEIN - SPEAR OF DESTINY	329,-	299,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
X-WING	299,-	199,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT	199,-	199,-

Jos opetat isän pelaamaan, koneesi on aina varattu!



**Jos jätät manuaalin
lukematta, pelaat
puolella teholla.**



CANNON FODDER
239/-



STRIKE SQUAD
-/399



MORTAL KOMBAT
239/269



TFX
-/359



JURASSIC PARK
199/269



THE TERMINATOR
RAMPAGE
-/399



X-WING/B-WING
-/199



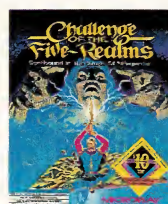
CYBERRACE
-/349



BLOODNET
-/399



WHEN TWO
WORLDS WAR
-/369



CHALLENGE FIVE
REALMS
-/399



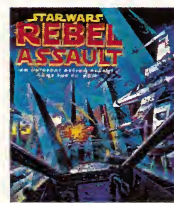
GABRIEL KNIGHT
-/329



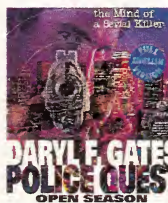
F1 (DOMARK)
239/-



METAL & LACE
-/329



STAR WARS
REBEL ASSAULT CD
-/369



POLICE QUEST IV
-/329

PC CD-ROM

7TH QUEST OEM	399,-	ALFRED CHICKEN	239,-
CAPITAL HILL	349,-	ALIEN BREED SPECIAL ED	149,-
DRACULA	369,-	CHAOS ENGINE	239,-
EUROPEAN RACERS	449,-	D-GENERATION	239,-
EYE OF BEHOLDER III	329,-	DANGEROUS STREETS	239,-
GATEWAY II	349,-	DEFENDER OF THE CROWN II	239,-
GREAT NAVAL BATTLES	349,-	DENNIS	239,-
HISTORYLINE	329,-	JAMES POND II	239,-
INCA	449,-	JURASSIC PARK	239,-
INDIANA JONES IV	349,-	K240	239,-
IRON HELIX	599,-	LEGACY OF SORASIL	239,-
JUTLAND	449,-	LIBERATION	299,-
LEGEND OF KYRANDIA	449,-	LORD OF THE RINGS II	239,-
LEISURE SUIT LARRY VI	399,-	LOTUS TRILOGY	239,-
LOOM	349,-	MICROCOSMOS	239,-
MAD DOG MCCREE	369,-	MORPH	239,-
MANIAC MANSION II	349,-	MYTH	149,-
REBEL ASSAULT	369,-	OVERKILL & LUNAR C	239,-
RINGWORLD	399,-	PINBALL FANTASIES	269,-
RYDER CUP	299,-	PROJECT-X	149,-
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	359,-	QWAK	149,-
SHADOW OF THE COMET	369,-	RYDER CUP	239,-
SHATTERED LANDS	499,-	SENSIBLE SOCCER	239,-
SPACE QUEST IV	349,-	SLEEPWALKER	239,-
SPACE SHUTTLE	349,-	SUPER PUTTY	149,-
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	369,-	SYNDICATE	299,-
TFX	399,-	TROLLS	239,-
TORNADO	499,-	TURRICAN III	239,-
WILLY BEAMISH	449,-	WHALES VOYAGE	239,-
WORLD OF XEN	499,-	ZOOL	239,-

AMIGA CD32

Ultrasound

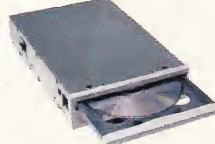
Nyt saat peleihisi ja esityksisi ennenkuuluttoman realistiset äänet. Se tuo 16-bittiset, kristallin-kirkkaat äänet IBM-yhteen-sopivaan PC-koneeseesi. CD-tasoinen ääni, Wave Table -äänisynteesi ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

Basic Pak **1395,-** Chuck Pak **1595,-**
Action Pak **1795,-** Air Combat Pak **1995,-**

Panasonic Lasermate 562

- Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat iähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.

1995,-



- Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.

Vain originaalissa on manuaali!

**Pian saatavana
DOOM:in täydellinen versio**

299,-

vain COM 2001 Oy:stä



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnista:

- lain ja hyvien tapojen noudattamista
 - rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.
- Com 2001 Oy lupaa.



Tilaukuponki seuraavalla aukeamalla

Com pelit yoo hoo

Peliohjaimet

Quatro

Amiga **149,-**
PC **299,-**



- Kuusi kestävä mikrokytkintä
- Teräsrunko
- Kaksi tulitusnäppäintä
- Extra pitkä liitäntäkaapeli
- Hidastus-toiminto
- Säätömahdollinen autotulitus
- Saatavilla myös pintoversiona



Delta-Ray

Amiga, Megadrive, SuperNintendo **149,-**
PC **179,-**

- Yhdeksän laadukasta mikrokytkintä
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Neljä tulitusnäppäintä
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Start-näppäin (SN ja MD versioissa)

Tac-2

Amiga **99,-**



- Todella kestävä peliohjin
- Myydyin peliohjin Suomessa
- Arcade-tyylinen muotoilu



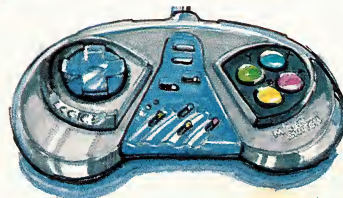
Tornado

PC **199,-**

- Analoginen peliohjin
- Ergonominen
- Jännittävän näköinen
- X- ja Y-akseli säätö
- Auto-tulitus
- Extra tulitusnäppäimet
- Kestävä peliohjin
- Pitkä kaapeli
- 15-pinninen liitin

Logipad

Amiga, PC, Megadrive, SuperNintendo **199,-**



- Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty ristiohjin
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Kuusi tulitusnäppäintä (viisi Megadrive-versioissa)
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus
- Select- ja start-näppäimet (SN ja MD-versioissa)

Gravis

Amiga, PC **299,-**



- PC:n kautta-aikojen suosituin analoginen peliohjin
- Valmistettu Kanadassa
- Pehmeä kahva
- Kolme tulitusnäppäintä
- Helppo kalibroida
- Erittäin kestävä

Super Nintendo U★S★A



MORTAL KOMBAT
595,-



NHLPA HOCKEY 94
495,-



SUPER MARIO ALL STARS
545,-



MARIO & WARIO
545,-

7TH SAGA	595,-	DAFFY DUCK-MARVIN MISSION	495,-	SECRET OF MANA	595,-
ACTRAISER II	495,-	DENNIS THE MENACE	545,-	SENSIBLE SOCCER	545,-
ADDAM'S FAMILY II	495,-	DUNGEONMASTER	495,-	SHADOWRUN	545,-
AERO THE ACROBAT	495,-	QUINCY: SOLSTICE II	495,-	SIM ANT	545,-
ALADDIN	545,-	F-1 RACE OF CHAMPIONS	545,-	SKYBLAZER	495,-
ALFRED CHICKEN	495,-	FINAL FIGHT II	545,-	STRIKER	545,-
ALIEN III	495,-	FLASHBACK	495,-	SUNSET RIDERS	495,-
ALIEN VS. PREDATOR	495,-	FOOTBALL FURY	495,-	SUPER AIR DIVER	495,-
ART OF FIGHTING	545,-	FX TRAX	545,-	SUPER AQUATIC GAMES	495,-
ASTERIX	495,-	GOOF TROOP	545,-	SUPER BOMBERMAN	495,-
BARBIE SUPER MODEL	495,-	INCREDIBLE CRASH DUMMIES	495,-	SUPER CAESAR'S PALACE	495,-
BATMAN RETURNS	495,-	JAGUAR XJ 220	495,-	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	545,-
BATTLECARS	545,-	JURASSIC PARK	545,-	SUPER MEGAMAN	545,-
BATTLETOADS	495,-	LAST ACTION HERO	545,-	SUPER OFF ROAD BAJA 3D	495,-
BATTLETOADS & DOUBLE DRA	495,-	LEGENDS OF THE RING	495,-	SUPER TURRICAN	495,-
BEAUTY AND THE BEAST	495,-	LEMMINGS 2	545,-	SUPER SLAP SHOT	545,-
BEST OF THE BEST KARATE	495,-	LOST VIKINGS	495,-	T2-JUDGEMENT DAY	545,-
BRAM STOKER'S DRACULA	495,-	MARIO & WARIO	545,-	TAZMANIA	495,-
BRETT HULL HOCKEY	545,-	MICKEY'S TOON TOWN AD.	545,-	THOMAS THE TANK ENGINE	495,-
BUGS THE BOBCAT	545,-	NHL HOCKEY 94	545,-	TOM & JERRY	495,-
BUGS BUNNY	495,-	NHL STANLEY CUP	495,-	TONY MEOLA SOCCER	495,-
CHUCK ROCK II	495,-	PAC-ATTACK	495,-	TOY GEAR 2	495,-
CLIFFHANGER	495,-	PALADIN'S QUEST	495,-	TURTLES V	545,-
COOL SPOT	495,-	PINK PANTHER	495,-	WING COMMANDER II	495,-
CRASH DUMMIES	495,-	REN & STIMPY: VEEDIOTS	495,-	WINTER OLYMPICS 94	495,-
CYBERNATOR	495,-	ROBOCOP VS. TERMINATOR	495,-	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	545,-



DUCK TALES II
449,-



FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-

Nintendo

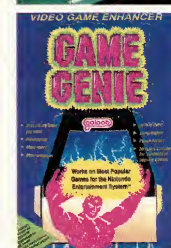
ADDAMS FAMILY	389,-	F117A STEALTH FIGHTER	395,-	PARASOL STARS	389,-
ALIEN III	399,-	FELIX THE CAT	395,-	SIMPSONS II	389,-
ARIEL - LITTLE MERMAID	399,-	FERRARI GRAND PRIX	369,-	SMASH TV	349,-
BARBIE	399,-	FIRE 'N' ICE	349,-	SPIDERMAN & SINISTER SIX	345,-
BATMAN RETURNS	445,-	FLINTSTONES	429,-	STAR TREK NEXT GENERATION	389,-
BUBBLE BOBBLE II	399,-	GEORGE FOREMAN BOXING	389,-	SUPER TURRICAN	345,-
CASTLEVANIA III	299,-	GI JOE II	299,-	TALE SPIN	349,-
DARKWING DUCK	429,-	HOOK	345,-	TERMINATOR	398,-
		JETSON'S	489,-	TINY TOONS	429,-
		JIMMY CONNOR TENNIS	399,-	TINY TOONS CARTOON WORK.	454,-
		KICK OFF	299,-	TURTLES III	399,-
		LITTLE NEMO: DREAM MASTER	389,-	WWF III - KING OF RING	454,-
		MEGAMAN V	449,-	YOUNG INDIANA JONES	454,-
		MISSION IMPOSSIBLE	199,-	ZEN INTERGALACTIC NINJA	399,-

UUSI PELI JOKA VIIKOLLE

- Monipelikasetti. 52 peliä. Sähäkkää meinoa. Made in USA. Ennenjulkaisematon.
- Sopii suomalaisen Nintendoon ja Megadriveen. Alle 10 mk/peli Nintendoossa.

Nintendon ~~895,-~~ **495,-**

Megadriven ~~895,-~~ **695,-**



Nintendon Game Genie

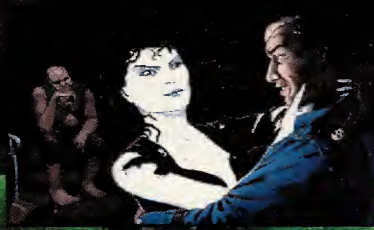
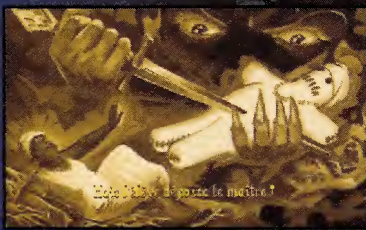
POTKUA VANHOIHIN PELEIHIN!

Game Genie antaa potkua vanhoihin peleihin. Voit muuttaa näkymättömäksi, saa-

da loppumattomat elämät, hyppiä tasolta toiselle ja käyttää monia muita erikoisefektejä. Laitat vain Game Genien pelikasetin ja Nintendoon väliin ja syötät koodit. Mukana koodikirja! Kätsy koodari keksii kokeilemalla omatkin koodinsa!

~~495,-~~ **149,-**





Helvetin esikartanossa ALONE IN THE DARK 2



nfogrames jatkaa hyvien kauhupelien sarjaa. Taas mennään yksin pimeään, mutta Cthulhu-mytologian ovat korvanneet voodoo ja vanhat merirosvotarinat.

Joulu Anno Domini 1724. Pelätty merirosvo Yksisilmä-Jack tekee voodoo-papittaren avulla sopimuksen saatanan kanssa. Beelsebub palkitsee piraatit kuolemattomuudella, jonka hintana on viattoman tyttölapsen uhraaminen sadan vuoden välein. Tästä lähtien Jack laivoineen tunnetaan paremmin Lentävänä Hollantilaisena.

Kalifornian rannikko 1824. Lentävä Hollantilainen rantautuu ja ryöstää lähiseudut. Saa-liineen merirosvot asettuvat aloilleen paikkaan, joka tullaan tuntemaan nimellä Hell's Kitchen.

Helvetin keittiö, 22. joulukuuta 1924. Edellisestä uhrilahjasta on kulunut sata vuotta. Kuuluisan elokuvatuottajan tytär kidnapataan. Yksityisetivä epäilee, että ryöstön takana on hämääräinen kartanonherra ja viinan salakuljettaja nimeltä Mister Jack, ja lähtee tutkimaan asiaa. Etsivän ystävä, mysteereistä kirjoittava lehtimies Edward Carnby lähtee uteliaana seuraamaan tilanteen kehitty-

●● Aina ei kuolemattomuus järjesty otsikkoruudussa kirjoitetulla koodilla. Joskus siihen vaaditaan viattoman pikkutytön sielu.

mistä.

Lyijymyrkytys

Yksin pimeässä oli erittäin omaperäinen sekoitelma seikkailupeliä, toimintaa ja hätkähdyttävän psykedeelisiä kuvakulmia. Alone in the Dark 2 ei hyväksi havaitusta linjasta notkahtelee, tosin seikkailu on laajempi ja toimintaa on enemmän. Tuttua on myös lähes sietämätön vaikeus. Heti kättelyssä kartanon pihalla konepistoolit laulavat, kun päästään nokatusten zombiemaisten gangstereiden kans-

sa. Jatkossa homma ei aina-kaan helpotu, vai miltä kuulos-taa taistelua hampaisiin asti aseistettuja roistoja vastaan aseena pelkkä paistinpannu?

Salaperäinen tunnelma ja H.P. Lovecraftin kipeän mieliku-vituksen tuotokset ovat saaneet tehdä tilaa suoraviisemmalle toiminnalle ja ihmishahmoille vastustajille. Mielenkiintoista, miten ranskalaisuus näkyy pelin mystisyydessä: pelaajaa ei kädessä pitäen taluteta oikeisiin ratkaisuihin, vaan seikkailun edetessä on tarkkaan luettava mystisiä kirjoja, erilaisia päivä-

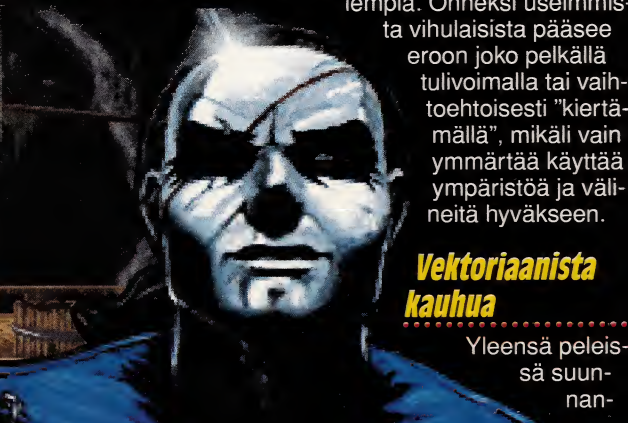
kirjoja sekä muistiinpanoja. Jos peli olisi tehty Valloissa, ilmisel-vät ratkaisut rävytettäisiin suoraan pelaajan silmille. Nyt tunnelma tiivistyy hienovaraisesti ja ongelmia ratkoessa todella tuntee oivalluksen riemua.

Seikkailu jakaantuu kahteen erilliseen osaan. Alussa on reportterina tarkoitus päästä sisään kartanoon ja pelastaa kidnapattu tytär. Välillä ohjataan pikkutyttöä, jolloin aseilla kalistelu ei onnistu, vaan tilanteista on selvittävä huomattavasti ovelammilla konsteilla. Loppua kohti tarvitaan reippaasti molempia. Onneksi useimmissa vihulaisista pääsee eroon joko pelkällä tulivoimalla tai vaihtoehtoisesti "kiertämällä", mikäli vain ymmärtää käyttää ympäristöä ja välineitä hyväkseen.

Vektoriaanista kauhua

Yleensä peleissä suunnan-

Laivassa vallitsee suru, koska Edward on puolitangossa.



näyttäjää seuraa kymmeniä klooneja. Alone in the Darkin jälkeen kuvittelin muiden pelitalojen kiireellä ottavan vaikutteita toimivasta ja uudenaikaisesta pelisysteemistä. Jostain syystä näin ei kuitenkaan käynyt ja ehkä sen takia Infogramesin tyyli on säilyttänyt dramaattisuutensa.

Kuvien perusteella grafiikka saattaa vaikuttaa vähintään kummalliselta vektoreiden ja bittikarttagrafiikan sekameteilitä. Vasta pelatessa grafiikka herää eloon, kun välillä varsin psykedeelisetkin kuvakulmat seuraavat kauniisti ja elävästi animoituja hahmoja.

Yksityiskohtiinkin on jaksettu kiinnittää kiitettävästi huomiota. Toiminta näkyy välillä humalaisena hoiperteluna, huonon huomaa laahustavana askelluksena ja tietyistä taisteluissa potkut, lyönnit, miekaniskut ja muut ovat yhä näyttävää katseltavaa.

Merirosvoilla on jokaisella oma tarinansa ja paljon persoonallisuutta. Ajan mukaisesti konepistooleja heiluttavien mafiosojen seurana on klovneja, kokkeja, miekkamiehiä, juoppoja ja muuta värikästä sakkia. Kaikilla on oma tapansa toimia ja animaatio on viety niin pitkälle, että aseet ladataan välillä, haulikon rekyylit potkaisee kunnolla ja kaikkea juhlistetaan kunnan digitoituilla tehosteilla.

Äänikorttitukea Infogrames voisi vähitellen ajanmukaistaa, vaikka efektit ovatkin hyviä ja Sound Blasterista on välillä saatu ihmeitä irti. Melkein kaikissa uudemmissa peleissä tuetaan vähintään Rolandia ja useimmiten myös muita uudempiä äänikortteja.

Eihän tämä niin kauhea ollutkaan

Pitää hieman antaa sapiskaa äärimmillen vedetystä vaikeudesta. Muuten hyvässä systeemissä olisi parantamisen varaa ainakin tappeluiden osalta. Monesti nirri lähtee, koska pelaajan hahmon liikuttaminen ei hilitörmässä luotisateessa onnistu riittävän jouheasti. Jos ukko sattuu olemaan väärässä asennossa niin hyvin todennäköisesti ollaan henkiihieverissä jo siinä vaiheessa, kun tussari on saatu osoittamaan oikeaan suuntaan. Erinomaisen turhauttavaa, josta selviää vain tallentamalla peli

Etsivä löytää etsivän.



Yksin pimeässä? No ei ihan...



Vakivalta ei enää ole vaihtoehto.



Illoinen jälleennäkeminen...



tasaisin väliajoin.

Tunnelman luonnissa Alone 2 on aivan omaa luokkaansa ainakin kauhupelien saralla. Ykkösosan shokkivaikutusta ei tällä kertaa olla saavutettu, mutta yksinkertainen käyttöliittymä yhdistettynä sulavan kauniiseen vektorigrafiikkaan bittikartta-taustoilla on edelleen tappavan toimiva yhdistelmä. Vielä kun juonessa on voodoo-vaikutteineen harvinaista omaperäisyyttä huumorilla höystettynä, lopputuloksena on taas tarina joka on täynnä imua.

Pelistä testattiin ranskankielinen versio, mutta onneksi Infogrames toimitti kaikkien tekstien englanninkieliset käännökset pelin mukana. Ilman niitä hommassa ei olisi koskaan päästy alkua pidemmälle. Englanninkielisen version pitäisi olla saatavilla lehden ilmestyessä.

Kaj Laaksonen

Infogrames

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib

Ohjaukset: N

Kiintolevy: 13 Mt

Testattu: 486/33, SB



Toteutus

Omaperäisen toimiva yhdistelmä upeasti animoituja vektoreita, bittikarttagrafiikkaa ja elokuvamaisia kuvakulmia. Äänet hyvin tunnelmassa mukana.

Kynnys

Henkikulta on jatkuvasti hiuskarvan varassa ja ilman jatkuvaa tallentelua voi touhuun kysähtää. Kryptinen kirjallisuus vaatii kohtalaista kielitaitoa.

Yhteenveto

Ei yhtä karmiva kuin ykkösen, mutta elävät ja humoristiset hahmot tempaisevat mukana.

Seikkailu/toimintapeli





Suurin piirtein ikiunesa elelevä pikkupiru Mutt saa muiden alkertalaisten kanssa kutsun Suureen Muinaiseen Saliin, jossa kerran vuodessa kokoontuu Vielä Suurempi Neuvosto. Yksi onnellinen valitaan pitkätikku-periaatteella pizzanhakumatkalle Ylämaailmaan ja pienistä pienimmän tikunnöpon saa tietysti sankarimme Mutt. Matka läpi Kaaoksen Labyrintin voi alkaa.

Gremlinin tarinankeksimistöä ei voi kuin ihailla. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikään ihan tavallinen pikapizza vaan Mystinen Runsauden Pizza. Kukaan ei ole koskaan palannut lätynhakumatkalta, joten Muttinkin kohtalo vaikuttaa sinetöidyltä. Mutta niin kauan on toivoa kun joku jaksaa nitkutella ilotikkua ja ohjata pikkupirun toimia.

Litil Divil on toimintaseikkailu, joka painottuu ongelmanratkaisuun. Kaaoksen Labyrintti on viisikerroksinen käytäväsokkelo,

jonka varrella on kaiken kaikkiaan noin 50 puzzlehuonetta. Jokaisen ongelman ratkominen vaatii oman ilotikkustrategiansa ja kontrollien keksiminen onkin oleellinen osa etenemistä.

Useimpien tehtävien ratkaisemiseksi tarvitaan lisäksi jokin esine. Mutt ottaa automaattisesti oikean apuvälineen käyttöön, joten "kokeile jokaista esinettä joka paikassa kaikkeen mahdolliseen" -hysterialta vältytään. Esineitä puolestaan voi ostaa kerroksen alusta löytyvästä kaupasta tai niitä voi etsiskellä käytäviltä. Siellä täällä lojuvat jalkovinyssäkät käyvät maksuvälineestä.

Ongelmahuoneet ovat Litil Divilin keskeisin anti ja ne ovat myös pelin näytävimmät ja hauskimmat osuudet. Puzzlet vaihtelevat aina Streetfighter-parodiasta slapstick-huumorin kautta todellisiin aivosolun kypsyttäjiin. Samanaikaisesti voi selvittää useammankin huoneen aivoituksia, kun-

han jaksaa köpötellä eri kohteeseen.

Huoneet yhdistyvät toisiinsa käytävillä, mutta käytäväosuudet ovat pääosin tasapaksua taa-pertamista. Niitä on yritetty pirstata ansoilla, jotka hetken huvittavat. Maasta pongahtaa piikkejä, kalteri-ikkunoita nyrkkejä ja pääornamenteista vesi- ja tulisuihkuja. Eteneminen kartoittuu automaattisesti, joten orientaatio sentään säilyy. Muttia ei saa käännettyä ympäri muutoin kuin peruuttamalla käytävän

Kun kuolema tulee, se tulee kidutushuoneessa ja joka kerta eri tavalla.



mutkaan, mikä on outoa. Tämän takia joidenkin ansojen ohi joutuu pomppimaan sokkona selkädellä.

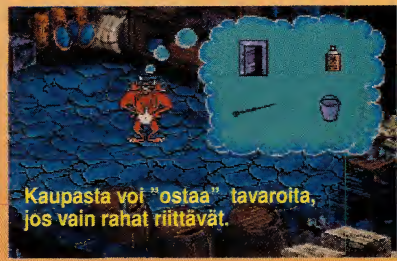
Pelin voi tallentaa ainoastaan tallennushuoneissa, joita on kussakin



Sarjassamme typerä kopiosuojauksia: etsi kiekosta oikea asento ja tihusta koodi.



Peli uhkaa loppua jo ennen alkamistaan.



Kaupasta voi "ostaa" tavaroita, jos vain rahat riittävät.



Inventaario. Pikkupiru osaa käyttää tavaroita käskemättä.

Pikkupirun pizzanhakumatka



kerroksessa vain yksi. Onnistuneen ongelmanratkonnan jälkeen joutuu siis talsimaan parhaimmillaan uuvuttavan pitkän käytävänpätjän, jottei samaa puzzlea tarvitsisi ratkaista monta kertaa peräkkäin. Henkiparan loputtua peliä voi jatkaa joko kerroksen alusta tai tallennushuoneen ovelta.

Litil Diviliin on vaikea suhtautua. Ongelmien ratkonta on hauskaa ja huoneiden selvittäminen tyydyttää. Kontrollit ovat riittävän sujuvat vaikkakin analogisella tikulla höseltäminen paikoin hermostuttaa; jotkin tehtävät vaativat legendaarista brittiläistä pikkutarkkaa näpertämistä.

Saman käytävänpätjän kävelminen n:nnettä kertaa läpi kuitenkin erinomaisesti hyyydyttää pelin tunnelmaa. Käytävät eivät ole kovin näyttäviä ja pelillisesti ne toistavat tanakasti itseään (sama ansa joka kymmenes askel) ja pelattavuuskin tahmailee niissä paikoitellen. Huo-

lellisesti mietitty teleporttisysteemi tai sujuvampi pelin tallennus olisivat ratkaisseet ongelman.

Litil Divil on ilman muuta hauska, näyttävä, addiktiivinen ja persoonallinen toimintapuzzle, mutta valitettavasti myös tylsä, monotoninen ja rasittava käytäväpeli.

JTurunen

Gremlin

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib

Ohjaus: J, N

Muuta: 4 Mt, 3 Mt EMS minimi

Testattu: 486/50 + SB

Toteutus

Käytävien toteutus häviää kirkkaasti puzzlehuoneelle. Musiikki sopii peliin, äänet hauskat, varsinkin Muttin käyhinen nauru.

Kynnys

Kyllähän kuka tahansa käytävillä kävelee, mutta puzzle-osuudet huolimatta Muttin avuliasta ja automaattisesta oikean esineen aktivoinnista voivat hiiren kanssa räpeltäneille tuottaa tuskaa.

Yhteenveto

Epätasainen kokonaisuus. Jos pelitilanteen voisi tallentaa silloin kun haluaa, Litil Divil voisi olla huippupeli. Kypsyttävistä käytävistä huolimatta halu ratkaista seuraava huone yllättävänkin kova. Imua siis olisi, kunhan kärsivällisyys riittäisi.

Toiminta/seikkailu

80

tai

Puzzlet

90

Käytävät

50

THE LABYRINTH OF TIME

SIETÄMÄTÖN TYHJYYS

Olet tylsä ihminen. Heräät, lähdet töihin ja kaikki kulkee samalla rutiinilla kuin aina ennenkin. Paitsi että tällä kertaa kohtaamat matkalla jumalan, joka kaikkivolvassa avuttomuudessaan tarvitsee mattimeikäläistä pelastamaan oman maailmansa.

Kaiken pahuuden lähde on kunigas Minoksen ikivanha labyrintti, joka on rakennettu uudelleen. Mitään selkeätä juonta tai päämäärää ei alussa kerrota: yhtäkkiä vain olet surrealistisessa maailmassa, joka pitäisi ilmeisesti tuhota. Ruutu toisensa jälkeen esitetään upeita kuvia ja maisemia, jotka ovat kuitenkin lähes täysin vailla mitään elämää. Kun kuvien ihastelu alkaa tympiä, palaa ajatus takaisin tehtävään, paitsi että tässä paikassa ei voi tehdä juuri mitään. Siinä alkaa yksinäisyys ja ahdistus mieltä riivata kun esineitä, ihmisiä tai edes petoja ei ole mailla halmeilla. (On niitä esineitä, mutta niin pirun vähän.)

The Labyrinth of Time on vanhaa-ajan tekstiseikkailupelin runsaasti kuvitettu versio, tosin ilman tekstiä ja rajoitetulla käskyvarastolla. Jotain voisi antaa anteeksi jos käyttöliittymä olisi nopea ja paikasta toiseen liikkuminen kävisi sutjakasti. Nyt kuvien lataaminen kestää turhauttavan kauan ja kaiken kruunaa typerä liikkumissysteemi, jossa peruuttaminen ei ole mahdollista. Jos liikun ruudun eteenpäin, vie takaisin palaaminen kolme ylimääräistä siirtoa ja joka kerralla ladataan hitaasti uusi kuva. Hermot tällaisessa pelie-

lyssä menee.

Grafiikka on todellakin kaunista ja äänimaailmakin on komea. Etenkin musiikki tulvii mystisen mahtipontisena. Tunnelman pilaa kuitenkin se, että musiikki katkeaa joka kerta kun peli päättää esittää ääniefektin. Musiikki kun ei tule suoraan CD:ltä tavalliseen tapaan vaan kaikki on digitoitua, eikä peli osaa soittaa kuin yhden efektin kerrallaan. CD-ROM-peleissä on totuttu kuulemaan paljon puhetta, mutta tässä pelissä ei turhia lässytellä, sanaakaan ei puhuta.

En kertakaikkiaan osaa löytää tästä tekeleestä mitään positiivista. Jos olet erityisen kiinnostunut psykedeelisistä maisemakuvista niin niiltä tältä levyllä niitä löytyy lähes kaksituhatta. Kuvakirjana tämä on välttämättä, mutta pelinä täysi katastrofi.

Kaj Laaksonen

Electronic Arts

PC CD-ROM

Näyttö: VGA, SVGA

Ääni: Sound Blaster

Ohjaus: H

Muuta: Laitevaatimuksena 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s. Suositellaan CD-ROM 300 kt/s.

Testattu: 486/33, SB, SVGA, CD-ROM 150 kt/s.

Toteutus

Kaunista katsella ja kuulla, karmeata pelata.

Kynnys

Olematon. Käyttöliittymä on selkeä mutta puutteellinen.

Yhteenveto

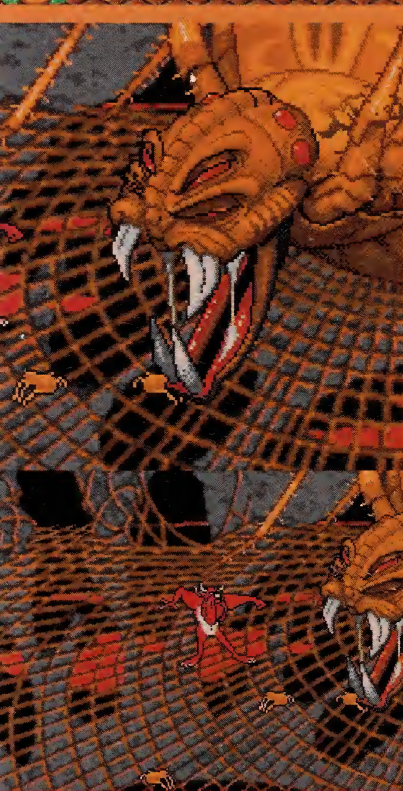
Luulin saaneeni pelin mutta tämähän onkin taidealbumi. Välttää kuin ruttoa.

Seikkailu/puzzle

53



Puzzle-huoneet ovat erittäin näyttäviä.





Sydän paikaltaan

Mortal Combat, yksi vuoden kohupeleistä on vihdoin saapunut Amigalle. Kohu on noussut tämän beat'em-upin tietyistä verisistä piirteistä, ja niinpä ensimmäistä kertaa Amiga-pelin kanssa on ikärajoitus: peliä ei suositella alle 15-vuotiaille. Henkkaritko siis mukaan pelikauppaan?

Mortal Kombat ei ole mikä tahansa mitteli. Mystinen Shang Tsung on jo 500 vuoden ajan pitänyt vuotuista taistelulajien turnausta kaukaisella kotisaarellaan. Hallitseva mestari on Gororo, monikäntinen mutanttimiekkonen, joka voitti tittelin aikoinaan kukistamalla Kung Laon, Shaolinin taistelijamunkin. Shang Tsung janoaa taisteluissa kohtalonsa kohdanneiden sieluja: ne pitävät turmeltuneen isännän ikuisesti nuorena.

Seitsemän uutta kilpailijaa on saapunut tämänvuotiseen turnaukseen. Kaikki ovat taistelulajien taitajia salaisine erikoisominaisuuksineen. Ensin rähinöidään keskenään, sitten kuriteitaan omaa pelikuvaa. Kolmessa Endurance-ottelussa kohdataan vielä pareittain aikaisemmat vastustajat. Tämän jälkeen päästään vihdoin mestaruusmitteliin Gororon kanssa. Tuon ihmislohikäärmemutantintappiosta kimpaantuneena itse Tsung astuu kanveesille...

Sääntöjä ei enemmälti ole. Kamppailut käydään Tsungin saaren kuudessa eri kolkassa. Kaikki keinot, kyyvyt ja aseet ovat sallittuja. Kaksi voittoa riittää vastustajan kypsyttämiseen. Aikarajakin on, mutta yleensä voittaja on selvinnyt ennen gongin kumahdusta.

Mortal Kombat eroaa muista taistelupeleistä siinä, että kaikki seitsemän kontrolloitavaa ovat selvästi homo sapiens-lajiketta. Rayden tosin on ihmisen hah-



mon ottanut Ukkosen Jumala eikä Scorpioninkaan alkuperästä ole täyttä varmuutta. Tämä hahmojen yhtenäisyys tuo peliin joka tapauksessa oman realisminsa, varsinkin kun kaikki liikkeet (Gororo lukuunottamatta) pohjautuvat elokuvattuun materiaaliin.

Pelin veriset efektit ovat aiheuttaneet runsaasti väittelyä myös muiden kuin pelilehtienväillä. Megadrive-version hiimottu verikoodi on häkellyttänyt sensaatiolehdet: SNES-versiohan tosin on tässä suhteessa kokonaan siistitty. Amigan Mortal Kombatissa ovat kaikki mausteet mukana ilman suojausjauksia tai sensuuria. Uskokaa tai älkää, mutta verellä on funktiona: mitä jyrkempi isku sitä komeampi roiske.

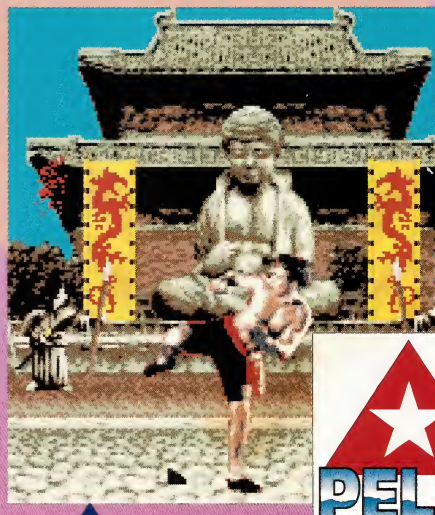
Vaikka kaikkien hahmojen perusliikkeet ovatkin pääpiireittäin samat, tuovat persoonalliset lähiliikkeet ja erikoisominaisuudet riittävästi vaihtelua. Tuttuun Streetfighter-tyyliin specialiteetit saadaan aktivoitua erilaisilla näppäinyhdistelmillä. Suurin osa näistä on paljastettu ohjevihkosessa, mutta hauskin on niiden keksiminen itse taistelun tuoksina.

Mortal Kombatin ainoa tuore idea ovat fataliteetit. Nämä ovat taistelun lopetusliikkeitä ja

niillä tehdään vastustajasta lopullisesti (punertavaa) muusia. Pelattavuuden kannalta niillä ei ole mitään merkitystä, mutta kaksinpelin loppuun sellainen sopii kuin nyrkki silmään, varsinkin jos toinen kamppailija ei ole vielä oivaltanut fataliteettien jaloa taitoa. (Näitä näppäinyhdistelmiä ei edes ohjevihkonen paljasta.)

Muutaman päivän Mortal Kombat -jyystön jälkeen Body Blows tuntuu pateettiselta lastenleikiltä. Vaikka useamman pelaajan turnausmahdollisuus puuttuikin, on Mortal Kombat huomattavasti tyylikkäämpi ja tyyliempi kokonaisuus, aina verenpunaista pelipakettia myöten.

Amiga-version pelattavuus on erinomainen, nopeus riittävä ja



grafiikka sujuvaa sekä esikuvaansa hyvin jäljittelevää. Pelin ohjelmakoodi on siirretty suoraan kolikkopelistä Amigalle, mikä väite tuntuu kerrankin uskottavalta. Perusohjaimella pelaaminen luonnistuu, toinen nappi tosin tekee potkut helpommin hallittaviksi.

On oikeus ja kohtuus että edes yksi Yhdysvaltain senaattorit kauhun valtaan saaneista peleistä ilmestyi Amigalle, saadanhän taas yksi näyttö valkankäyttäjien suhteellisuudentajuttomuudesta. Miksi muuten presidenttiehdokkaittamme ei ole kukaan kysynyt omaa suosikkipeliä?

Vaikka suurin osa Mortal Kombat ympärillä pyörivästä kohusta onkin taitavaa markkinointia ja hypen luomista, on kyseessä kiistatta myös hyvä peli. Olen sanaton.

JTurunen

Acclaim/Midway/Virgin
Amiga 1 Mt
Huomio lesälevyaseman
Testattu: Amiga 500

Toteutus

Probe on tehnyt erittäin hyvää työtä, ainoastaan äänet ovat paikoitellen suttuiset huolimatta erään A. Brimblen avunannosta. Taustagrafiikka on jonkin verran pelkistettympää kuin originaaliversiossa.

Kynnys

Hysterinen ilotikunvetkuttelu ja napin painelu riittää aluksi. Pikkuhiljaa hienoudet tulevat esille. Ohjevihkosessa turhan tarkka paraaminen pilaa osan peli-ilosta (varoitusta). Viisi vaikeustasoa, joista vaikein tuo mieleen ensitutustumisen Body Blowsiin.

Yhteenveto

Mortal Kombat maistuu pelottavan hyvältä jopa yksinpeilinä.

Beat 'em up



KÄDESSÄSI ON SUOMEN AINOA TIETOKONEPELIENTEN ERIKOISLEHTI.

KUTEN HUOMAAT, SE ON TÄYNNÄ ASIAA:

PELIARVOSTELUJA, VINKKEJÄ, TESTEJÄ, PELIUUTISIA, HAASTATTELUJA.

JOS TOIMIT VIISAASTI, SAAT JATKOSSA PELIT-LEHDEN SUORAAN KOTIISI.

SILLOIN TIEDÄT, MITÄ PELIMAAILMASSA TAPAHTUU,

MITÄ UUTTA PELIGURUT OVAT KEKSINEET

JA MITÄ MIELTÄ ASiantuntijamme tarjonnasta ovat.

PARAS TODISTE PELIT-LEHDEN YLIVOIMASTA ON KÄSISSÄSI.

LUE SE TARKASTI JA SOITA SITTEN TILAUKSESI NUMEROOMME (90) 120670.

12 KUUKAUDEN SÄÄSTÖTILAUS (8 NUMEROA) MAKSAA VAIN 198 MK.

- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! -- HOI! --

VAIN TILAAJILLA ON ILMAINEN KÄYTTÖOIKEUS PELIT-LEHDEN PURKKIIN.

PELIT-BBS ON TÄYNNÄ DEMOJA, KORJAUSTIEDOSTOJA JA PD-PELEJÄ.



Karvavapallona

LUOKSES POMPIN VAIN

Joskus eteen kop-sahtaa peli, josta ei ole kuullut sanan puolikasta-kaan saati nähnyt demoa. Ja silti tikku liimautuu kouraan ja kaikki järkevä toiminta kaikkoo. Nämä ovat niitä pelaamisen heikkouksia, ja tällä kertaa reaktion aiheutti Mindscapen Fury of the Furries.

Pienet karvavapallot ovat ihmepeukkaa. Ensin ne päättävät huumorimielellä hyökätä maapallon kimppuun, mutta lähtevätkin sitten hetkeksi järkiintyneinä kohti Sklumphin kotiplaneettaa. Siellä odottaa yllätys: karvavapallojen kuningas on vangittu ja vallassa on vihollisia kaikkialla näkevä paranoidikkopallero Wicked One.

Muinaisten maagisten taikamormusten avulla karvavapallo voi vaihtaa väriään keltaiseksi, vihreäksi, siniseksi ja punaiseksi. Metamorfoosi tuo käyttöön jou-

kon vinkeitä ominaisuuksia, joiden avulla pahan on saatava palkkansa. Sklumph on jaettu kahdeksaan alueeseen, jotka on kahlattava läpi ennen lopullista väliselvittelyä kuninkaanlinnassa.

Yhteistä eri värisille karvavapalloille on niiden pommimisvimma. Keltainen omistaa lisäksi pyssyn, jolla ampumalla voi eliminoida siellä täällä keikisteleviä eri eläinlajien edustajia. Sininen on uimamais-teri, punaisella taas on hirmuinen ruokahalu – osan esteistä voi raivata syömällä. Vihreä (ehdoton suosikkini) leiskauttelee Tarzanin malliin liaanikyvylään.

Missä viikingit?

Pelin perusidea tuo kovasti mieleen Nuo Mainiot Viikingit. Tällä kertaa kontrolloidaan kolmen hemmon sijasta tosin vain yhtä hahmoa kerrallaan. Palleron vä-

riä vaihtamalla esteet ja ongelmat on selvittävä ja exit löydetävä ja sinne tietysti myös päästävää.

Pelin vaikeuttamiseksi saattaa jossakin kentässä vaikkapa vihreä ominaisuus puuttua, mutta sen saa takaisin kävelemällä jostakin löytyvän vihreän värisuihkun läpi. Toisaalta suihku voi myös eliminoida tietyn värisen kyvyn. Teleportit kussaavat karvavapalloa ympäri tasoa ja joko helpottavat tai vaikeuttavat etenemistä.

Fury of the Furries painottuu ongelmanratkontaan, vaikkakin tiettyjen tasojen selvittämiseen tarvitaan pelkästään toimintapelaajan taitoja. Toiminnan ja ongelmanratkontan suhde on sopiva; hikisen aivonystyrän nysväämisen jälkeen liaanikyvillä leiskauttelu kohti exitiä tuo sopivasti vaihtelua.

Kuvallisesti peli ei ole erityisen komea tai kaunis, vaikkakin palleroihin on saatu ihan kivasti persoonallisuutta. Myös viholliset ovat parhaimmillaan hauskasti piirrettyjä – esimerkiksi pyöreänpullea tiikeri on hilpeä näky.

Monet pienet nerokkaat yksityiskohdat tekevät Fury of the Furriesista hyvän pelin. On silti myönnettävä, että osa tasoista on selvästi täytetty, Lost Vikings oli toteutukseltaan tässä suhteessa huomattavasti tiiviimpi. Toisaalta karvavapallon kontrollointi on sujuvampaa kuin Viikinkien välillä tahmainen taaperus.

Joka viidennen kentän jälkeen peli automaattisesti tallentaa tilanteen. Aluksi tämä tuntuu riittävältä, mutta pelin vaikeutuessa kärsivällisyyttä koetellaan. Jos juuri tuovides kenttä osoittautuu ongelmalliseksi, joutuu aina epäonnistuneen yrityksen jälkeen ko-luamaan edeltävät neljä vaihetta uudelleen läpi. Yhteensä kenttiä on yli sata. Puzzlepeleissä pitäisi saada salasana tai tallennusmahdollisuus jokaisen ratkaistun ongelman jälkeen.





Yhden hitin ihme

Sääli, sillä ilman tallennusmo-
kaa Fury of the Furies olisi
saattanut olla huippupeli!

Kalisto/Mindscape

Kaikki Amigat 1 Mt

Muuta: Installoituu kiintolevylle

Testattu: Amiga 500

JTurunen



Toteutus

Ei välttämättä erityisen näyt-
tävä peli, mutta pelisuunnit-
telussa on jujua. Äänet sopi-
vat hyvin.

Kynnys

Aluksi on muutamia helppoja
kenttiä ja pelin idea on hel-
posti oivallettavissa. Pelitilan-
ne tallentuu automaattisesti
joka viidennen tason jälkeen.

Yhteenveto

Hyvä Lost Vikings -klooni, pai-
koitellen jopa pelattavampi-
kin, kiitos yksinkertaisempien
kontrollien. Salasana tai tal-
lennusmahdollisuus jokaisen
tason jälkeen olisi kuitenkin
välttämättömyys.

Toimintapuzzlepomppupeli
(tai jotain...)

80

Pikku Hewletin päivä
taikurikoulussa saa
surullisen käänteen.
Vahingossa luokkan-
sa priimus tönäisee
Suuren Welhon kellariin vievän
taikaoven auki ja joukkio outoja
olentoja ryöpsähtää vapauteen.
Hewletillä on seuraavaan aa-
muun aikaa pelastaa nahkansa.

Magic Boy on pystysuunnas-
sa vierittyvä tasohyppely. Alku-
pään kentissä Hewlett aloittaa
tarpomisen tason alaosaan koh-
ti korkeuksia, mikä tuo mieleen
Rainbow Islands -klassikon.
Hewlettin on tainnutettava taiku-
rikoulun kyvyillään kellarista ka-
ranneet möröt ja kerättävä ne
pussiin ja viskattava takaisin
maan alle.

Kaikki tasohyppelyn klišeet
ovat mukana: katoavat palikat,
liukkaat jääpalat, liu-
kuhihnat, pomppujouset, piik-
kiansat. Mitään uutta ja persoo-
nallista ei ole keksitty. Olioiden
pussittaminen on tavanomai-
sesta poikkeavaa, mutta pussi-
en viskominen vihollisia kohti ei
ole mahdollista. Ne vain kiltisti
hujautetaan kohti kellaria.

Peli etenee neljän vaiheen
ryppäissä, jotka voi selvittää ha-
luamassaan järjestyksessä.

Kahdeksan kentän jälkeen vaih-
detaan maisemaa. Hiekka-
maasta aloitetaan, Vesimaassa
jatketaan. Lopulta päästään
Muovimaan kautta Tulevaisuu-

den turuille. Mutta ei peli vielä
tähän loppu; kaikki maailmat on
pelattava vielä toisen kerran lä-
pi ennen aamunkoittoa. Mikä
antiklimaksi! Tasojen pohjapiiri-
roksia on sentään muutettu.

Ensimmäiset kentät ovat tyl-
siä. Pelin tempo on rauhallinen
ja muutaman vihollisen tujautta-
minen kellarin suojiin ei suuria
ponnistuksia vaadi. Yksi ainoa
osuma vie suoraan vaiheen al-
kuun, mikä johtaa saman vai-
heen turhauttavaan edestakai-
sin sahaukseen. Laatikon kan-
sitekstin mukaan salasanoja on
luvassa, mutta ensimmäisen
kahdeksan kentän jälkeen sel-
laista ei kuitenkaan vielä jaeta.
Eipä muuta kuin uudestaan
alusta...aaargh!

Myöhemmin peli jonkin ver-
ran piristyy. Vihollisia on enem-
män ja ensimmäisenä kiinniote-
tut saattavat jopa karata uudel-
leen pelaajan hidastellessa ke-
räilypuuhissaan. Etenemisreit-
tiäkin joutuu miettimään, umpi-
kujaan hakshtaminen ennen
kaikkien vihollisten pussittamis-
ta on kohtalokasta. Pause-näp-
päimellä päästään onneksi ta-
kaisin vaiheenvalintaruutuun,
joten itsemurhaa ei sentään tar-
vitse tehdä.

Magic Boy ei ole ohjelmoinnin
riemuvoitto, vaikkakaan keski-
vertototeutus sinällään ei peliä
vielä pilaa. Pelituntuma on kui-
tenkin kokonaisuudessaan tah-

maista kuin talkkunapuuro eikä
irtoneisesta unclebens-tunnel-
masta ole hajuakaan. Yllätykset
ovat unohtuneet ja itse Hewlett
on hahmona melkein pä vasten-
mielinen. Lisäelämiä ja jatko-yri-
tyksiä peli jakaa kiitettävästi,
salaisia huoneitakin on lukuisia,
mutta nekään eivät peliä tar-
peeksi piristä.

Magic Boyn perusidea ei ole
välttämättä huono: yksinkertai-
suus on parhaimmillaan kaunis-
ta. Tällainen peli tarvitsee kui-
tenkin jonkin nerokkaan oival-
luksen oikeuttakseen olemas-
saolonsa. Bubble Bobblen hys-
teerinen kaksinpeli ja Rainbow
Islandsin mainio bonusjärjestel-
mä olivat sellaisia.

Magic Boyn parasta antia
ovat kookas ja komea laatikko
sekä lisukkeena tuleva Cool
Croc Twins -peli, joka sekään ei
ole kaksinen.

JTurunen

Blue Turtle/Empire

Kaikki Amigat (1/2 Mt!)

Testattu: Amiga 500



Toteutus

Ei ikkahiemo, mutta riittävä,
josko peli muuten olisi hyvä.

Kynnys

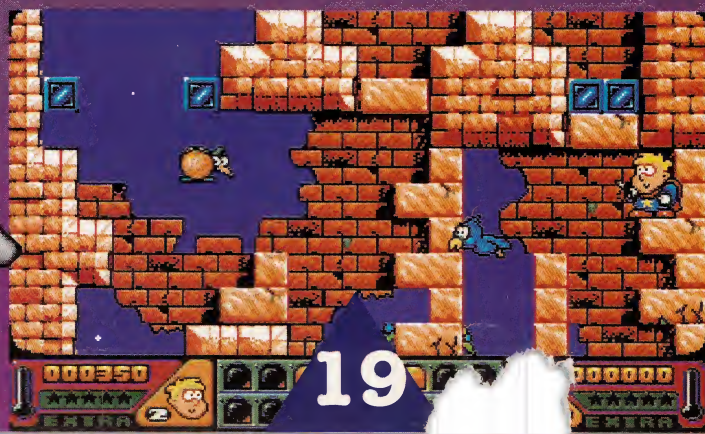
Ensimmäiset kentät sinällään
helppoja. Peli on ns. yhden
osuman ihme eli yksi tälli vie
suoraan kentän alkuun, mikä
turhauttaa. Lisäelämiä ja jat-
kovirityksiä peli jakaa kiitettä-
västi, salasanoja kitsaasti.

Yhteenveto

Tämä peli aiheutti heti käsit-
tämättömän voimakkaan vas-
tenmielisen reaktion, josta ei
toipunut ainakaan peliä pe-
laamalla. Virtanappulan nak-
saus oli musiikkia korville.
Testaa ja kärsi!

Tasohyppely

55



PS. Cool Croc Twins tulee pelin
mukana rajoitetun ajan. -jt

SUBWAR 2050

Syvällä siellä ei aurinko paista

Valta on taas vaihteeksi lipsahtanut suurten liikeyritysten käsiin. Merenpohjan aarteet ovat vielä ryöstämättä, joten niitä louhitaan sitten senkin edestä. Väärälle alueelle tunkeutuvan kilpailijan nokkaa näpsäistään hävittäjäsukellusveneillä.

Vuonna 2050 sukellusveneet on varustettu huippuhiljaisilla moottoreilla, ja ne kulkevat semmoista kyytiä, että heikompa huijaa. Uusinta uutta on ympäröivän merenpohjan heijastaminen suoraan ohjaamoon.

Mikäpä heijastaessa, sillä Subwar 2050 näyttää loisteliaalta. Kumpuileva kuvioitu merenpohja, bittikartapinnoitetut sukellusveneet, varsin hyvä vesi-iluusio ja upeat valoeffektit kamppailevat kevyesti vuoden näyttävimpien pelien sarjassa. Jopa äänipuoli on hoidettu mallikkaasti, varsinkin kun ottaa huomioon että siinä on käytetty vain FM-ääniä (kun ei ole rahaa General Midi-korttiin, niin ei ole). Tehtävät ovat varsin monipuolisia ja jopa originaaleja.

Oi voi, nyt pluspuolipussin pohja paistaakin jo vastaan, ja täytyy tarttua englantilaisen pelisuunnittelun aina niin yllättävään pussikkaan, joka tällä kertaa suorastaan ratkeaa saumoistaan.

Hiljaa ja syvällä

Sukellusvenesodan avainsanat on hiljaisuus, tehokkaat sensorit ja aseet, joita voi käyttää itseään



paljastamatta tai liian lähelle vihollista tunkematta. Näiden varaan on rakennettu sellainen peliklassikko kuin MicroProsen Red Storm Rising.

Subwar 2050 taas on rakennettu tehokkaan grafiikan varaan, ja peli muistuttaa hämäävästi lähinnä veden alle siirrettyä lentosimulaattoria. Nopeista veneistä ei edes ole hyötyä, sillä ainoa pätevä taktiikka on minimiteholla hissuttelu vastustajan kutoseen ja aseiden laukaisu melkein vierestä. Ja mitä aseisiin tulee, ne tuntuvat ensimmäisen maailmansodan ylijäämäkamal-
ta.

Paras sensori on Malli I Silmämunna, sillä kaikki valot päällä ajelevat viholliset näkee jo valovuosien päästä. Itse asiassa ma-

nuaali väittää, että alukset muodostetaan digitaalisesti aktiivisonarin antaman datan mukaan. Valot, maalaukset ja kaikki vai? Vitsi on siinä, että

alukset näkyvät miljoona vuotta ennen kuin (edes) aktiivisonar tajuaa niiden olemassaolon.

Subwarissa on otettu huomioon kylmän ja lämpimän veden rajapinnan aiheuttama suoja, siis inversiokerroksen toisella puolella oleva vene ei saa sensoreihinsa sen toisella puolella olevaa. Siksi hinattavien sensoreiden puuttuminen on hämäävä, koska niiden roikottaminen inversiokerroksen läpi varmaan opetetaan sukellusvenekippareille ensimmäiseksi.

Tilannetietoisuudesta huolehtii pieni kartan tapainen, joka on melkein käyttökeltoton, koska mittakaava on väärä ja ympäristössä olevat kohteet ovat yleensä puolen sentin sisällä.

Näin läheltä torpedoillakin jo osuu.



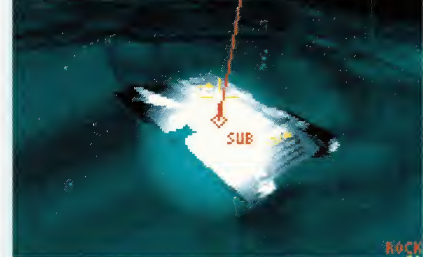
Aseet ja aseet

Pääaseina suihkusukellusveneissä ovat Mk-96-torpedot ja raketit, lisäksi löytyy muun muassa miinoja ja monikärkitorpedoja. Pääsääntöisesti ne perustuvat enemmän mielikuvitukseen ja vanhoihin kliseisiin kuin esimerkiksi nykyisiin aseisiin tai käytökelpoisuuteen.

Nykyisin käytössä oleva Mk-48-torpedo uitetaan hiljaa mahdollisimman lähelle kohdetta, ennen kuin sen oma hakulaitteisto käynnistetään. SW2050:n Mk-96 käynnistää aktiivisonarin heti laukaisun jälkeen. Näin viholliselle jää reilusti aikaa vastatoimenpiteisiin. Vähää torpedojaan ei kannata kaukaa räisäkiä, koska vihollisen tiputtamat äänipoijut saavat ne melkein aina hämättyä.

Rakettien toimintaperiaate on lähinnä huvittava. Aluksessa on nimittäin huippuvahva partikkelisäde, joka höyrystämällä poraa

Valoeffektit on hoidettu mallikkaasti.



veteen reiän, ja tätä pitkin sitten lennähtää tämä vapaastilentävä ohjus. Vähän vain ihmetyttää, miksei säteellä saman tien voi höyrystää vihollisveneitä?

Sekalaisia ongelmia

Ärsyttävää lepsuilua löytyy muutenkin. Huono, ristiriitainen ja asioita unohtava (kuten space'n käyttö käskynjaolla waypointien tutkiskeluun) manuaali on varsin avuton ja sen antamista taktiikkaneuvoista ei juuri hyötyä ole. Kampanjapelissä kuolema johtaa paluuseen nollapisteeseen, paitsi jos on tienannut tarpeeksi rahaa, jolloin hahmo herätetään kalliisti henkiin. Ei muuten, mutta siinä menee usein aikaa, kun yrittää selvittää missä olosuhteissa peli hyväksyy tehtävän suoritetuksi. Siipimiehiä on ja niitä voi komentaa, mutta muuten kommunikointi puuttuu lähes täysin.

Kun hienoihin näkyymiin tottuu, pinnan alta paljastuva peli turruttaa nopeammin kuin nes-

Objektit on päällystetty näyttävällä bittikarttagrafiikalla.

temäisen joulukalenterin luukujen avaaminen kerralla. Kuten Galileo aikoinaan totesi: "Se tökkii sittenkin!". Simuksi Subwar on liian yksinkertainen, toimitasimuksi liian hidastempoinen.

Perusidea ja tekninen toteutus on sen verran hyvä, että peli kannattaisi tunkea takaisin rukaseen ja ohjelmoida uudelleen. Unelmoidahan saa, tuskinpää tämä laimean keskinkertainen pikku peli siitä muuttuu.

MicroProsen Englannin-jaoston pelejä tuntuu riivaavan aina sama ongelma: teknisesti ne ovat näyttäviä, mutta sekä pelintestaajat että suunnittelijat tuntuvat olevan kuukausipalkkalaisia. Ei poijjaat, ei sukellusvenesotaa tällä lailla käydä.

Nnirvi

MicroProse UK

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Adlib, Roland, Sound Blaster

Ohjaus: H, J, N

Kiintolevy: 11 Mt

Testattu: 486/50/SB



Toteutus

Upeaa vedenalaista grafiikkaa ja hyvät efektit. Joystick-rutiini turhan karkea.

Kynnys

Huono manuaali, kokeilua tarvitaan.

Yhteenveto

Odotettu vesileikki onkin aika kuiva kokemus.

Simulaattori

75

Kaukaisessa tulevaisuudessa planeettamme on joutunut yllätyshyökkäyksen kohteeksi. Maailman väkiluku on pudonnut puoleen ja teknologian taso on romahtanut samalla vuosisatoja taaksepäin. D-Hero on joukkio aikansa sankareita, jotka ovat onnistuneet kyhäämään kasaan avaruusaluksen. Sen avulla on noustava surun syövereistä ja vapautettava ihmispolut muukalaisten ikeestä.

Gremlin on jo pitkään syytänyt Amigalle tasokasta tavaraa. Hyvän perusräiskintäpelin väkertäminen ei kuitenkaan ole se maailman helpoin tehtävä.

Disposable Hero on perinteinen ammuskelupeli. Alusta liikutetaan ilotikulla pitkin vasemmalta oikealle vierittyä käytäviä. Tulitusnäppäintä pohjassa pitämällä alus sylkee ammuksia ja ammunten pitää tietysti osua ohi vilistäviin vihollisiin. Vaikeustasoja on valittavana neljä, joten pelin kimppuun voi kokea mattomampikin uskaltautua.

Aluksen varustelutaso ei aluksi päättä huimaa, mutta sinne tänne ripoteltuja Blue-Printejä keräämällä aseistusta voi parantaa. Uutta kykyä ei kuitenkaan saa välittömästi käyttöön vaan ko. piirustukset saatuaan tehdaskupolit käyvät kiireen vilkkaa työn kimppuun. Tietyn ajan kuluttua uusi aselislake on val-

mis ja pelaaja voi käydä poimimassa sen tehtaalta. Tämä kuulostaa luettuna jopa hyvältä idealta, mutta peliä pelatessa parempien aseiden odottelu lähinnä ärsyttää.

D-Hero on tyylikkäästi ohjelmoitu. Kaikki mikä liikkuu, liikkuu pehmeästi ja sujuvasti. Valittavasti pelintekijät eivät ole saaneet riittävästi toimintaa peliruudulle: hyvässä shoot'em-upissa pitää ollat tarpeeksi pauketta ja melskettä. Nyt viholliset tulevat ulkoamustettavissa hyökkäyskuvioissa muutaman aluksen rypäissään. Peliä on vaikeutettu tekemällä omasta aluksesta turhan hidas (minun makuuni) eivätkä aseetkaan alkumatkasta innosta.

Peli ei jaa jatkoyrityksiä, joten samoja kenttiä joutuu väkisinkin jauhamaan yhä uudelleen. Vaikeustasoa lisäämällä sentään jo nähtyihin tasoihin saa aavistuksen verran vaihtelua, mutta tällöin peli vaatii toisaalta turhan tarkkaa pelaamista.

Pelin piristäjäksi nousevat herkulliset väli- ja loppuhirviöt, joiden kurittaminen on aina hauskaa. Muutoinkin grafiikka on silmää miellyttävää vaikeikaa persoonallista. Seuraava vaihe on tietysti nähtävä ja uutta asetta päästävä kokeilemaan.



21



Lopulta kolmannessa vaiheessa pelaajan mopoon saa jopa lisänopeutta. Voi tuota vauhdinhurmaa!

Silti D-Hero ei oikein jaksa pitää otteessaan. Idea opetella ulkoa vihollisen liikkeitä alkaa olla liiankin koluttu – jopa shoot'em-upeissa. Salasanojen avulla ulkoläksyn kertaus olisi voitu eliminoida, mutta toisaalta (vai-vaiset) viisi vaihetta eivät ehkä tuolloin olisi antaneet rahalle vastinetta.

Vaikka D-Hero onkin pinnalta korea ja pikkuisen pinnan alta kahmaistuna siedettävä, pelistä puuttuvat ne ihmeelliset oivalukset, jotka saavat pelaajaparan kiemurtelemaan tyytyväisenä tuolissaan. Eli D-Hero on yksinkertaisesti pikkuisen tylsä.

JTurunen

Euphoria/Gremlin

Amiga 1 Mt

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Oikein siisti, sutjakka ja selkeä.

Kynnys

Kynnys on, jos ei ole koskaan nähnyt ilotikkua ja luulee sitä... Neljä vaikeustasoa, mutta helpoimmalla pääsee vain kolmeen ensimmäiseen kenttään viidestä. Ei jatkotyrimyksiä. Ei ainakaan liian helppo.

Yhteenveto

Pelin (ja pelaajan aluksen) turhan verkkainen vauhti puuduttaa. Silti sopivan addiktiivinen lääke perusräiskinnän puutteeseen josko asteroidseilla herkkutella a la Stardust ei innosta.

Ammuskelu

75



Ninjan paluu

Olisi ollut maailman kahdeksas ihme, ellei toissajoulun Amiga-hitille Zoolille olisi julkaistu jatko-osaa.

Muutoinkin Gremlin on ollut Zoolinsa kanssa kovasti kiireinen, tuo ensimmäinen esiintyminen on näet levinnyt lähes kaikille kuviteltavissa oleville pelikoneille. Olen jopa nähnyt Game Boy -version. Huh huh!

On turha kuvitellakaan, että Krool käytyreinen olisi ihan oikeasti kukistettu edellisosan lopussa. Vuosi on mennyt ja vastustaja porskuttaa yhä pirteämmin. Mental Block, muotoaan muuttava Kroolin lähettiläs, on N:n dimension uhka tällä kertaa. Zool ei kuitenkaan ole yksin: apuna ovat tyttösoturi Zooz ja kaksipäinen avaruusmutantti Zoon.

Seikkailu alkaa tutunlaisesti, vauhtia ja väriä riittää, namusade on yltäkylläistä. Pelattavaa on kuusi laajaa vaihetta, jotka on tuttuun tapaan jaettu kolmeen pienempään episodiin. Joutsenlammelta pannaan töpinäksi ja Mentaaliblokin Vekkuli-talossa käydään lopullinen taistelu.

Pelissä voi ohjata joko Zoolin tai Zoozin etenemistä. Merkittävin ero hahmoilla on (sukupuolen lisäksi siis) se, että Zool voi pötkkiä päällä



tasojen läpi ylöspäin ja Zooz porautua puolestaan alaspäin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tietyissä kohdissa etenemisreitti jakautuu kahtia ja pelihahmo määrää etenemissuunnan. Hahmoa pelikertojen välillä vaihtamalla tulee peliin jonkin verran vaihtelua.

Uutena ominaisuutena niin Zool kuin Zooz voivat ottaa vauhtia ja sinkauttaa itsensä seinämistä perushyppyä korkeammalle. Zoozilla on lisäksi mukanaan ruoska, jolla voi läiskä lähietäisyydelle. Molemmat osaavat lisäksi kiivetä, mikä eliminoo turhan ilotikun nytkytyksen pystysuoria seinämiä kavutessa.

Namuja on edelleen kerättävä riittävä määrä, jotta etenemistie aukenee. Muutakin kerättävää on. Tuttujen twozoolin, suojan, IUP-en ja aikabonusten lisäksi etsivä löytää pommeja ja super-shotteja. Pommit laukaistaan välilyöntinäppäimellä ja viime mainitut pitämällä tulitusnäppäintä hetken pohjassa. Kolme Zoonin kuvastusta keräämällä pääsee tason lopussa bonusvaiheeseen.

Ennen uutta maailmaa Men-

vun loppumisen jälkeen örkin eliminointia saa jatkaa samantien, jos vain elämiä on jäljellä.

Tällä kertaa jatkoyrityksiä ei jaeta, mikä tekee etenemisen aluksi vaivalloiseksi. Lisäelämiä on kuitenkin runsaasti piilotettuna eri puolille tasoja ja nopeasti pelisessiot ovatkin tarpeeksi pitkiä oikeaan tunnelmaan pääsemiseksi. Zoonin avulla pelattavat bonusvaiheet ovat melkoinen pettymys (lie-neekö pelintekijöille tullut niitä suunnitelmassa mentaaliblokki?), mutta niissä on vieraillava lisäelämien toivossa.

Vaikka Zool 2 on edelleen vauhdikas ja värikäs kokemus, ei se samalla tavalla yllätä kuin ensimmäinen osa aikoinaan. Pelin tekijät ovat nähneet kovasti vaivaa pelin ulkoasun suunnittelussa, mutta itse pelidesignissa ei uusia oivalluksia ole riittävästi. Tasot ovat ehkä vähemmän suoraviivaisia ja toisen vaiheen putkiviidakko on uutta (sekin tosin Sonicista tuttua), mutta nämä eivät vielä tee pelistä uutta huippupeliä.

Silti on myönnettävä, että Zool-fanaatikoille peli on taatusti mannaa. Pelkkä pelattavuuden hiominen ei kuitenkaan oikeuta puhumaan ihan oikeasta

taaliblokki käy tervehtimässä eri olomuodoissaan. Tämä loppuhirviönkuritusketket ovat sujuvampia kuin edeltäjässä, mutteivat kuitenkaan liian helppoja. Tällä kertaa henkirie-



Seiniä päin

jatko-osasta. Riittävällä pelintestauksella olisi jo edellisosasta pitänyt löytä useimmat tämän pelin parannuksista.

Kolmas kerta toden sanoo, se on varmaa. Silloin nähdään onko Zoolista supersankariksi Sonicin ja Marion rinnalle. Tuoreella pelidesignilla on tuossa taistossa merkitystä mainosmiljoonien ohella.

Gremlin

Kaikki Amigat

Testattu: Amiga 500

JTurunen



Toteutus

Peli on värikäs, vauhdikas ja mielestäni erinomaisesti ohjelmoitu, vaikkakin pieniä hidastumisia edelleen kuvaruudun ollessa liikakansoitettu. Lisälevyasemaa ei edelleenkään huomioida.

Kynnys

Zool-konkareilla ei liene ongelmia vauhtiin pääsyssä. Pelattavuus kohdallaan. Ei salasanoja tai jatkoyleityksiä, mutta lisäelämiä runsaasti jaossa.

Yhteenveto

Peli-ideat ovat tulleet tutuksi niin Sonicista kuin Zool 1:stä. Tuoreus puuttuu. Silti hyvä peli, joka loppua kohti onneksi piristyy.

Tasohyppely

84

Kauan sitten, kun kotimikro oli yhtä kuin C64 ja pelit halpoja, ilmestyi edesmenneeltä Hewsonilta klassikko nimeltä Uridium. Andrew Braybrook, pelin isä, ilmaisi jo 16-bittisten vasta aloittaessa maihin nousuaan halunsa kääntää peli Amigalle, mutta vuodet kuluivat eikä mitään tapahtunut. Nyt odotus on ohi, peli on valmis ja vanhana Uridium-fanina odotin suuria.

Uridium 2 on sivuttain ja hieman myös vertikaalisesti edestakaisin rullaava ampumapeli, jossa pistetään palasiksi planeettoja tuhoavia, metalleja syöviä ja valtavaa kokoisia avaruusaluksia. Useiden kuvaruutujen levyisten ja usein ruutua korkeampien alusten pinta on täynnä tykkiasemia, korkeita esteitä, ohjussamia ja muuta kuolettavaa.

Tutulta kuulostavan juonen mukaan ihmisten asuttamaan avaruuteen tunkeutuvat alukset on suunniteltu puolustautumaan massiivisia hyökkäyksiä vastaan, mutta yksi pieni Manta-hävittäjä voisi onnistua siinä missä isot eivät. Pelikaava on seuraava: Manta varppaa paikalle, tuhoaa pintamaalit ja laskeutuu aluksen pinnalle. Tämän jälkeen siirrytään alipeliin, jossa pilotti tuhoaa reaktorisydämen suojakentät ja itse suojauksen kohteen. Seuraavan ilotulituksen jälkeen

••• Tietokonepelien marssiessa kohti kirkkaampia ja kirkkaampia sfäärejä alkuaikojen vanhat klassikotkin saavat välillä uudet vaatteet. Riittääkö nostalgia?

matka käy seuraavalle alukselle, jossa sama kuvio toistuu.

Itse pääosio on hyvä. Grafiikka, vaikkakin hieman sekavaa, on synkeän kaunista katseltavaa ja pelattavuutta ei voisi paremmaksi hioa. Manta on saanut asepuolelle lisäpotkua, sillä siihen voi kerätä lisäaseistusta tusinasta vaihtoehdosta. Kaksinpeli löytyy ja tietokoneen voi laittaa ohjaamaan robottialusta, joka seuraa pelaajan Manta ja antaa lisää tulivoimaa. Tuhottavia maaleja on jättialusten pinnalla vähintään tuplasti aikaisempaan verrattuna, vaikkakin osan niistä saa tuhottua ainoastaan pommeilla. Uutuus nimeltä tutka on hyödyllinen, koska siitä erottuvat lähestyvien vihollishävittäjien lisäksi selvästi myös korkeat pinnanmuodot, joihin voi törmätä.

Alipeli puolestaan on itkettävän huono, mutta onneksi sen läpipelaamiseen ei kulu kovin kauaa. Ellei tämä osio olisi pakollinen, nousisi arvostana välittömästi muutamalla pisteellä.

Uridium 2:n äänet ovat Amigan pelimaailmassa erikoisia, sillä ne muistuttavat oudosti C64:n synteettisen kuuloisia

soundeja. Alkumusiikki on mukavan vauhdikas, mutta pelin aikana soivat kappaleet ovat tavanomaista kunhan jotain kuullu -poppia. Jos muistia on yli mega, peli tallentaa dataa ramlevylle, jolloin latailit vähenevät. AGA-koneiden onnelliset omistajat saavat graafisia lisäefektejä, lisänopeutta ja lisääniä.

Vaikka Uridium 2:sta ei löydykään mitään suurta vikaa, ei samanlaista pelihimoa kuin aikoinaan päässyt syntymään. Ehkäpä syy oli pilotin eikä pelin, ken tietää. Kuitenkin, Uridium 2 on siinä määrin uskollinen alkupe-raiselle etteivät originaali-Uridiumista pitäneet voi pettyä.

Kimmo Veijalainen

Renegade

Amiga (kaikki mallit, AGA-koneilla lisäefektejä)

Testiversio ei toiminut A590-kiintolevyohjaimen kanssa. (!)

Ohjaus: J, N

Testattu: A500

Toteutus

Hyvä pelattavuus, kaikki muu vaihtelee välillä kohtalainen-hyvä.

Kynnys

Olempaton.

Yhteenveto

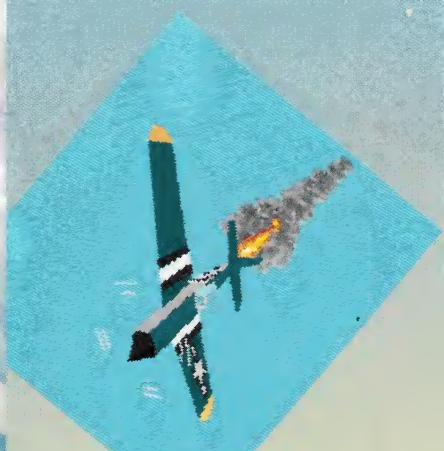
Periaatteessa joka suhteessa parempi kuin ykkös-Uridium, käytännössä hieman sekavamman tuntuinen.

Räiskintäpeli

84



ACES OVER EUROPE



Euroopan taivaan alla

Sodan runtelema Eurooppa sai vuosina 1944–1945 niskaansa historian laajimmat ilmapommitukset. Liittoutuneiden ilmaherruuden alla tuhatvuotinen valtakunta muuttui raunioiden valtakunnaksi. Myös ilmasodan historiassa elettiin yhden aikakauden viimeisiä hetkiä.

Dynamix jatkaa historiallisten lentosimujen sarjaa tutuin aseina. Red Baronin ja Aces of the Pacificin hyväksi havaittua systeemiä on jaostettu lisäämällä mukaan muutamia uusia ominaisuuksia.

Potkurilla ja suihkulla

Aces Over Europe kattaa yllättävän lyhyen ajan, vain vuodet 1944–1945 alkaen Normandian maihinnoususta ja päättyen Saksan antautumiseen. Yllättävää siksi, että Luftwaffe oli tuona aikana jo kaukana voimistaan päivistä, kalusto ja miehistö hävisivät sekä määrällisesti että laa-

Scratch one Allied vehicle!



Me-262 poistaa Shermaneita.

dullisesti liittoutuneille. Vastapainoksi saksalaiset saivat ilmaan aivan sodan loppuilla ensimmäiset suihkukoneet, ME-262-hävittäjäpommittajan ja Arado 234B -pommikoneen. Tasapainon vuoksi peli olisi voinut alkaa huomattavasti aikaisemmista taisteluista.

Pelaaja voi valita lentääkö Yhdysvaltojen, Englannin vai Saksan ilmavoimissa. Eri maiden lentäjien tehtävät painottuvat hieman eri tavalla, jenkkipilotti

joutuu saattamaan paljon pommikoneita, britti tekee paljon pommituslentoja sekä rynnäköintiä, ja saksalainen yrittää epätoivoisesti pitää liittoutuneiden koneet pois taivaalta ja ajaa maajoukot takaisin merelle.

Pommikoneiden jahtaamisen tai puolustamisen lisäksi pääsee antamaan ilmatukea maajoukoille, upottamaan laivoja sekä tuhoamaan siltojen ja rautatieasemien kaltaisia maakohteita. Uutuutena on tankkien, junien ja muiden liikkuvien maakohteiden tuhoamista. Yksittäisinä

tehtävinä voi valita myös historiallisia lentoja tai vaikka kokeilla taitojaan tuon ajan ässiä vastaan.

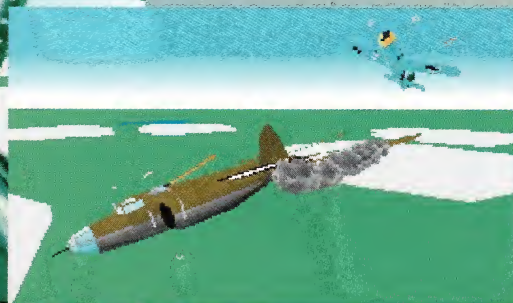
Odotin, että Dynamix olisi vihdoinkin parantanut kampanjasysteemiä. Turha toivo, koska edelleen kysymys on vain sarjasta tehtäviä, joiden lopputulos ei vaikuta käytännössä mihinkään. Kaikissa muissa uudemmissa lentosimuissa on nykyään dynaaminen kampanjamoodi, jossa tilanteet muuttuvat pelaajan toiminnan vaikutuksesta. Aces Over Europe kampanjat ovat täysin välinpitämättömiä pelaajan menestyksestä ja helposti käy niin, että pelaaja on yhtä välinpitämätön kampanjoiden lopputuloksesta. Ainoa motiivi menestyä ovat mitalit ja sotilasarvo, joiden myötä sentään pääsee johtamaan omaa laivuetta. Tämä tietysti onnistuu joka tapauksessa, jos on sattunut alussa valitsemaan riittävän korkean sotilasarvon. Pelissä ei tunne saavuttavansa mitään kokonaisuuden kannalta olennaista.

Lennettävät koneet ovat Aces of the Pacificin tapaan kevyttä kalustoa eli hävittäjiä tai hävittäjäpommittajia. Toivomuksista huolimatta pommikoneilla ei päästä vielä kukaan rymistelemään, toivottavasti Dynamix edes tekee lisäosan aiheesta (Bombers Over Europe?). Onneksi sentään eri koneet on saatu varsin hyvin käyttäytymään ominaisuuksiensa mukaan. Mukana on myös pari hieman oudompaa konetta, kuten saksalainen Arado, suihkumoottorinen pommikone joka oli nopeampi kuin yksikään liittoutuneiden hävittäjä.

Scratch one Allied bomber!



Fw-190 Vaderlandia puolustamassa.





DeHavilland Mosquito pelaa laivanupotusta. Tämä nopea kone oli muuten puurunkoinen.

Vähän uutta, paljon vanhaa

Pelisyhteimiä on uudistettu varsin hellällä kädellä. Näkyvin muutos on aikaisemmin vähän nähty tall-res-grafiikkatila, joka tuplaa grafiikan tarkkuuden pystysuunnassa. Ilmeisen näppärä viritys, koska näytön päivitys ei tuntunut sanottavasti hidastuvan tarkentumisen takia ja kuitenkin lentokoneet muuttuvat uudessa tilassa huomattavasti yksityiskohtaisemmiksi. Lentokoneissa on nyt myös kunnan pintakuviointi ja parempi varjostus. Pienenä lisänä osumat omaan koneeseen tuntuvat voimakkaana näytön ravisteluna.

Siipimiehet ja vihollislentäjät ovat nyt huomattavasti älykkäämpiä. Tässä ollaan menty ehkä liiankin pitkälle, koska viholliset ampuvat vasta kun ovat erittäin varmoja osumasta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että varoitettavia valokujuvia koneen ympärille ei ilmesty, vaan vihollisen tulituksen huomaa yleensä vasta kun oma kone saa osua. Onneksi vastapainona jotkut koneet kestävät huomattavan paljon kuritusta ilman että suorituskyky sanottavasti heikkenee.

Lentomalli pysyy sarjan akilleen kantapäänä. Lentokoneiden käyttäytymisessä on otettu huomattavasti vapauksia ja muutamia aerodynamiikan perussääntöjä rikotaan railakkaasti. Useimpia pelaajia asia ei välttä-

mättä häiritse ja nytkin pelissä on mahdollisuus hieman säätää realistisuutta. Parannuksena herkkyyks joutuu syöksykierteseen vaihtelee eri koneiden välillä.

Aseiden käyttäytyminen on toteutettu tarkasti. Siivissä olevat konekiväärit ampuvat ristiin, niin että ammusten lentoradat kohtaavat vasta tietyllä etäisyydellä. Voi hyvin käydä niin, että liian lähellä edessä oleva viholliskone säästyy osumilta, koska siivistä tulevat luotisarjat viistävät molemmilta puolilta ohi. Koneen nokasta ammuttavilla aseilla tätä ongelmaa ei tietenkään ole, vaan luotisuikket osuvat paljon keskitetymin.

Osumien tunnistuksessa on paljon hyvää sekä pieni kömmähdyks. Eri kokoiset aseet tekevät eri tavalla tuhoa ja on jopa mahdollista ampua yhdellä laukauskella lentäjä hengiltä. Pommitusmoneista moottorit voi ampua rikki vaikka yksi kerrallaan. Jostain käsittämättömästä syystä si-

piä ei kuitenkaan lasketa osu-makohdiksi ollenkaan. Moiseista kömmähdyksestä johtuen osu-ma-alue etenkin hävittäjissä on niin pieni, että etenkin klassisesti suoraan takaa ammuttaessa on erittäin vaikea ampua osua.

Kokonaisuus toimii

Useimpien lentosimujen tapaan ääniosasto on jäänyt erittäin vähälle huomiolle. Sääli, koska tehokkaat ja oikealta kuulostavat efektit olisivat kummasti vielä parantaneet tunnelmaa. Mikä olisi parempaa kuin kuunnella aidolta kuulostavaa konetykkien jylinää ja nauttia selkäydintä myöten kun vihollinen jymähtää tulipalloksi?

Aces Over Europe on parempi kuin osiensa summa. Toivotavasti Dynamix jatkaa sarjaa samalla systeemiä tarkentaen ja kehittäen. Graafisesti hienosti toteutetut lentokoneet ja erot niiden käyttäytymisessä vaikut-

tavat olennaisesti hyvään tuntu-maan. Vaikka monta yksittäistä asiaa olisi voinut toteuttaa paremminkin, tärkein asia, ilma-taistelut, ovat erittäin nautittavia. Paljon mielenkiintoista historiaa ja kauniita kuvia sisältävä manuaali ansaitsee osaltaan erityiskiitoksen. Vioistaan huolimatta Aces of the Pacific oli paras toisen maailmansodan lentosimu ja tämä on siihen monipuolimpi, hienosäädetty parannus joka jättää hyvän kutinan odottaa seuraavaa osaa.

Kaj Laaksonen

Dynamix

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland,

IBM PS/1 Audio

Ohjauk: N, J, H, Thrustmaster

FCS/WCS, Flightstick Pro, Jalkape-

daalit

Kiintolevy: 6 Mt

Muuta: 2 Mt RAM

Testattu: 486/33, SB

Toteutus

Poikkeuksellisen tarkkaa vektorigrafiikkaa ja näyttäviä pintakuvioita. Äänet laimeita ja mitäänsanomattomia. Monipuolisesti viriteltävissä taitoja ja mieltymyksiä vastaavaksi.

Kynnyks

Lentosimuksi harvinaisen vähän opeteltavaa.

Yhteenveto

Kampanjoita lukuunottamatta sujuvasti toteutettu simulatorimaisia piirteitä omaava lentopeli.

Lentosimulaattori/
ampumapeli

89

Arado Ar-234, suihkupommittaja.



SILVERBALL

Kuula sekaisin

Flipperit tuntuvat olevan viimeisin villitys tietokonepeleissä, lyhyen ajan sisällä on ilmestynyt useita ja lisää tulee jatkuvasti. Se Toinen Tunnettu sharewarepelifirma eli Epic Megagames on julkaissut Silverballin kaupallisena pelinä, Euroopassa peli kulkee Team 17:n lipun alla.

Flippieri on sellainen pelityyppi, jonka tietokoneversion toimivuus riippuu lähes pelkästään kuulan liikkeiden uskottavuudesta. Toiminta on yleensä niin nopeaa, että reaktioiden pitää tulla selkäytimestä ja jos kuula käyttäytyy kuin kumipallo tai toiminta on muuten epämääräistä, ei pelikään saavuta samaa hohtoa kuin hyvät oikeat flippetit.

Kumipallona luokses pompin

Silverball on viiden erityylisten flippierin kokoelma. Homma on toteutettu pystysuunnassa skrolaavalla ruudulla, josta noin puolet näkyy kerralla. Mukana on vanhanaikainen 60-luvun tyylinen taulu sekä teemaltaan vaihtelevia modernimpia tauluja. Eri tauluihin on saatu mukavasti juonentynkääkin. Maaleihin ja rampeihin on syytä osua tiettyssä järjestyksessä tai ajassa, mikäli aikoo päästä suurempiin bonuksiin käsiksi, ja joissain tauluissa on myös mahdollisuus useampaan kuulaan samanaikaisesti. Pelaajia voi enimillään olla neljä ja pienenä lisänä kaltevuutta sekä kuulien määrää voi muuttella.

Pallo on saatu liikkumaan todella kiihkeästi. Ruudun vierityskin on riittävän sulavaa ja silmä pysyy perässä ilman kohutuuttomia pinnistuksia. Ongelmana on, että pallon liikkuaessa liian nopeasti peli ei osaa rekisteröidä maaleihin tai rampeihin osumisia. Vielä pahempaa on se, että joskus kuula saattaa yksinkertaisesti läpäistä esimerkiksi lyöntilavan, mikä on uskomattoman raivostuttavaa.



Grafiikka ja etenkin ruudun vieritys ovat jota kuinka kohdallaan. Kokonaisuudessaan ja etenkin joissain efekteissä on kuitenkin varsin amatöörimäinen maku. Ihan kivaa, mutta tarkempi viimeistely ei olisi pahitteeksi. Tyyli onneksi vaihtelee taulusta toiseen ja huomasin pelaavani paria taulua (Fantasy ja Blood) todella paljon, toisten jäädessä liian bugisuuden tai vain tylsyyden takia omaan arvoonsa.

Musiikit kytken ensimmäisen kerran jälkeen pois, olivat vain turhaan häiriöksi. Efektit ainakin tavallisella Sound Blasterilla ovat hieman tunkkaisia, tosin yllätykseksi seassa on hieman puhetta ja muita aiheeseen sopivia omaperäisiä mölähdyksiä.

Kyllä Hopeapallolle antaa aivan mielikseen kyytiä, vaikka Pinball Dreams puutteineenkin oli enemmän minun makuuni. Bugeineen tätä on kuitenkin hieman vaikea suositella, ellei satu olemaan täysin fanaattinen flippierimannikko.

Kaj Laaksonen
Epic Megagames/Team 17

PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Gravis Ultrasound
Ohjaus: N
Kiintolevy: 2,7 Mt
Muuta: 386/20 tai nopeampi

Testattu: 486/33, SB

EPIC PINBALL

Sama ilmaiseksi

Hiemän ehkä yllättäen Silverballin tekijät ovat julkaisseet myös flippierin sharewarena. Tyyli ja toteutus on täsmälleen sama, pelitaulut ovat vain erilaisia. Outoa on se, että tämä vaikuttaa viimeistelymmältä ja bugisuuskun loistaa poissaolollaan.

Vapaasti jaeltavassa versiossa on vain yksi flippieri, futuristinen Android. Taulu on kuin valtava ramppien liikennesolmu, jossa ideana on osa kerrallaan aktivoida ja herättää henkiin robotti. Juoneltaan sekä toteutukseltaan androidi itse asiassa päihittää minkä tahansa Silverballin flippereistä. Jos rekisteröidyssä versiossa olevat loput kolme flippieriä ovat samaa tasoa, on tämä hyvinkin suositeltava hankinta. Kuten muissakin sharewareissa, parasta on se, että peliä voi rauhassa kokeilla ennen ostamista. Epic Pinball löytyy muun muassa Pelit-BBS:stä.

Kaj Laaksonen



88

Toteutus

Lievästi tuhruista grafiikkaa ja kiitettävän sulava ruudunvieritys. Bugisuus aiheuttaa liikaa pättitilanteita sekä menetettyjä hermoja.

Kynnys

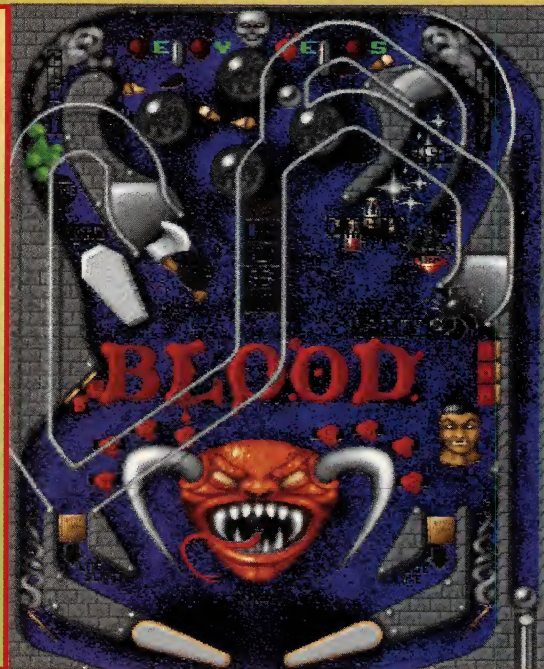
Kyllä kai jokainen flippieri osaa pelata?

Yhteenveto

Hieman epätasainen kokoelma flippereitä, joista paria pelaa hyvinkin mielellään.

Flippieri

79



RALLY

se on minun rattoni

Kerrankin voin rehellisesti sanoa nauttineeni autopelistä, sillä Europressin Rallyssa on sitä jotain, mikä saa paikalle olemisen tunteen todella vahvaksi. Rallille ominainen vauhti on vangittu peliin todella loistavasti, minkä vaikutuksesta muutamana pikataipaleen jälkeen kumartelin tuolillani aina tienreunan syöksyssä kohti.

Aikaisemmin epäonnistuneista rallikehitelmistä poiketen Rally ei pyri olemaan yleismaailmallinen rapasimu, vaan sen tapahtumat on keskitetty pelkästään suomalaisillekin niin tuttuun RAC-ralliin.

Kamppailussaan rallin maailmanmestaruudesta joutuvat kuskit kohtaamaan vaikeita olosuhteita, joista vaativimmat tarjoaa juuri kilpakauden päättävä RAC-ralli. Neljä päivää kestävä kisan aikana ehtii kilpareitti kierittää lähes koko Englannin, ja matkaa kertyykin mittariin useita satoja kilometrejä.

Päivän menu

Tylsän intron kestätyään pelaaja saapuu valikkoon, mistä voi säädellä simun eri ominaisuuksia. Normaalien tuhoutumattomuusoptioiden lisäksi on mahdollista muunnella kuskien nimiä ja kansallisuuksia sekä heidän kaasuttelemansa auton merkkiä. Yhteensä kuusi kaaharia voi katsoa kisassa, kuka todella on joukon kovin vatanen. Toimintojen kirjossa on myös luonnollisesti harjoitteluoptio, jossa pelaaja voi treenailla kolmea eri vaikeustasoa edustavaa tienpätkää.

Rallin lähtöasetelmissä kuskit esitellään tulevan pikataipaleen kartta ja säätila, minkä lisäksi mukana on lyhyt tiedote tiettyistä ja matkan kokonaispituudesta. Infon jälkeen on edessä auton rengastyyppien tarkistus, ja tarvittaessa vaihto sopivampaan. Sitten voidaankin suunnistaa kisapaikalle, missä ennen kuraleikkien alkua jää vielä aikaa auton mahdollisille



Ei sade...



ei lumi...



ei pimeys...



estä rallikuskia, joskin katolle ajaminen sen jo tekee.



Hei, mä syntynyt oon vauhti kallossain.
Hei ja bensaa suonissain...

huoltotoimille. Kisan edetessä auton kunnossapitäminen nousee tärkeäksi osaksi menestymistä, sillä auton hajotessa radalle loppuu siihen myös kisa.

Tukka putkella taipaleelle

Nyt olemme kisarassin ratin takana valmiina valloittamaan tie ja roiskutelemaan voittajan shamppanjat. Siis neulansilmä vasempaan ja sataa oikeaan, loiva vasen, antaa mennä vaan!

Ohi vilistävä maasto vaihtelee kiitettävän usein pitäen yllä mielenkiintoa. Yleensä rallipeleissä on juuri metsätaipaleet onnistuttu tuhoamaan heikolla toteutuksella, mutta tässäkin suhteessa on Rally toista maata. Puita on tarpeeksi, ja mikä parasta, ne myös liikkuvat todella vauhdikkaasti. Muissakin maastotyypeissä esiintyvä kasvillisuus on luotu hienosti, mutta ehdottomia kohokohtia ovat ajot sateessa tai lumipyryssä.

Ensimmäinen vaikutelma näpiksellä ohjaavalle on auton hankala ohjattavuus, sillä merkistä riippumatta kaikki kaarat tuntuvat yliohtautuville. Muuttaman katollakäynnin jälkeen on vaihto joystick-ohjaukseen koikeellisesti paikallaan, eikä ihmetyksellä ole rajoja, sillä mokoma todella toimii. Pienellä harjoittelulla ohjaus pian iskostuuikin avolisäkkeeseen.

Äänipuoli iskee aluksi pelaajan korville kuin märkä villasukka, sillä taulukkojen ja muiden valikkojen aikana raikuva musiikki on todella surkeasti digitoitua. Kappale rätisee ja paukkuu kuin mummo vanaan keinnustuoli, mutta on silti musiikil-

lisesti kohtuullisen kuunneltava. Ajossa kaikki kartanlukijan ohjeet on hienosti digitoitu, ja ilman niitä auto olisikin pian ojanpohjalla. Myös auton moottoriäänini on sopivan rallimainen, ja sateella vesi ropisee tyylikkäästi tuulilasiin.

Bugibensaa

Vaikka peli muuten onkin huipukamaa, on bugipuolen testiporukalla varmaan ollut loppu-tyypit lauantaiaamuna, sillä ainakin omaan versiooni on eksynyt yksi ärsyttävä kömmähdyks. Ollessani juuri parhaassa pelivireessä peli otti ja hytyi, kun 22. erikoiskokeen olisi pitänyt startata. Useista yrityksistä huolimatta vika säilyi itsepintaisesti. Myöhemmin tulevia reittejä pääsee kyllä ajamaan mukana tulleesta tallennuksesta aloittamalla, mutta toiveet rallin voitosta valuivat maan rakoon. Toivottavasti bugi on vain konekohtainen. Tästä kieltämättä pahasta viasta huolimatta on Rally kuitenkin todella hieno peli.

Tapio Salminen

Europress Software

PC (Amiga tulossa)

Näyttö: VGA

Ohjaus: J, N, H

Ääni: Sound Blaster, Adlib, Disney

Sound Source

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: 486/66 8 Mt SB



Toteutus

Erinomainen, vain yksi paha bugi on eksynyt joukkoon.

Kynns

Ohjaus juurtuu selkäyttimeen hetkessä.

Yhteenveto

Paras koskaan tehty rallisimu.

Simulaattori



90

Fiilaten ja höyläten

Surullisenkuuluisa Larry sekoilee jo viidennessä pelissä, joka sekaannusten välttämiseksi on numeroitu Larry 6:ksi. Kunniakkaan ja kuuluisan sarjan uusin osa on järjestyksessä toinen hiirijainen liitურaitaseikkailu, ja toiveet ovat luonnollisesti korkealla epäonnistuneen viitososan jälkeen.

Saagan viime osassa Larrylla oli niin pallo kuin identiteettikin hukassa. Muistinmenetyksen kärsineenä hän etsi käsiinsä elämänsä naisen, Pattin. Lopun onnen jatkumiseen ei uusi osa tuo lisävälaistusta, mutta Pattia ei onneksi pelissä näy.

Paluu juurille

Kutosen alussa Larry laahustelee paikallisella rannalla. Paikalle ilmestyy neitonen kalastelemaan osanottajaa illan Stallions-ohjelmaan, arvattavin seurauksin.

Palkintona toisesta tilastaan Larry saa kahden viikon loman läheisessä rantakylpylässä, jossa tietysti liikkuu toinen toistaan parempia kinkkuja, miehekästä ilmausta käyttääkseni.

Larry-sarjaa seuranneille kuutoson juoni kuulostanee melko tutulta, sillä myös kakkosen alkupuolella Larry voittaa loman napakymppityylisessä kisassa, joten uutta juonenaloitusta ei voi haukkua erityisemmin originaaliksi ideaksi. Al kaakohan Al Lowelta ja muulta suunnittelutimiltä pohjaideat loppua, kun turvaututaan jo kerran keksityyn?

Larryn missio on tuotu esille harvinaisen lyhyesti ja selkeästi ilman turhia hienosteluja. Pelin simppeleinä päämääränä on yksinkertaisesti iskeä jokainen lomaparatiisista löytyvä hiemanakin naapurin emakkoa paremman näköinen nainen, joita tällä kertaa on tarjolla yhdeksän kappaletta. Neitokset ovat melkoisia stereotyyppisiä, eikä Larry ole turvassa hetkeäkään. Täydellisin halujen kohde, kuten jo saattaa arvata, on jälleen kerran Larrylle se Ainoa Oikea Unelmien Nainen. Pattin reaktio suosituimmuusasemansa menetykseen selviää ehkä sarjan seuraavassa osassa.

isku vyön alle on koko ajan ruudun yläreunassa killuva nimitelmä, josta luulin jo aika ajoin sitten päässeeni eroon.

Uuden käyttöksen huonoin puoli on ehdottomasti sen viemä tila, ja ilmeisesti siksi pelin grafiikat ovat piirun verran huonontuneet. Tuntuu, kuin kuvat olisi ensin tehty kokoruutuesitystä ajatellen ja sitten puristet- tuihin täyttämään nykyisen grafiikkaruudun vaatima tila.

Toinen takapakki on inventaarion käytön kankeus, varsinkin esineitä käytettäessä. Tavaroita ei voi poimia taskuistaan kuin yhdellä ikonilla ja sen etsimiseen menee aina oma aikansa. Muuten homma toimii kiitettävästi ja ikonien valinta valmiista luettelosta on jopa suhteellisen nopeaa. Totuttelua systeemi kuitenkin vaatii, etenkin jos Sierran vanha käyttö on valmiiksi selkärankaan iskostuneena.

Äänipuolella ei tyypillisen sierramaiseen tapaan ole paljon valittamista, jotkin kappaleet voisivat tosin olla parempiakin. Sound Blasterilla kuunneltuna kitarakappaleet kärsivät ymmärrettävästi, mutta vastapainona muutamat piisit ovatkin sitten muita parempia. Rolandilla höystetyssä Larry 6:ssa Ravelin Bolero kuulostaa erityisen mah- tipontiselta, mutta vanhasta teemakappaleesta on myös tehty tähän mennessä paras sovit- tus. Kortista riippumatta kunniamai- ninnan ansaitseen tunnelma- rikas rakkausteema bassoäänisine neekerikuoroineen. Digitoituja ääniä on mukaan kaadettu Sier- ralle normaali määrä, eli melko paljon. Useimmat efektit sopivat paikoilleen paremmin kuin hy- vin samalla tunnelmaa luoden. Larry 6 on myös ensimmäinen Sierra, jossa on tuki Gravis Ul- trasoundille.

Vanhassa vara parempi

Larrylla on aina niiden seksias- pektista huolimatta odotettu hy- vää huumoria. Kuutonen ei hä- viä edeltäjilleen, vaan jatkaa sa- maa rataa osin omilla tempuil-



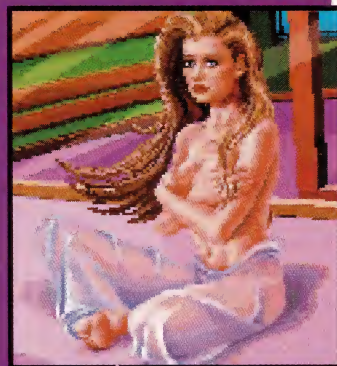
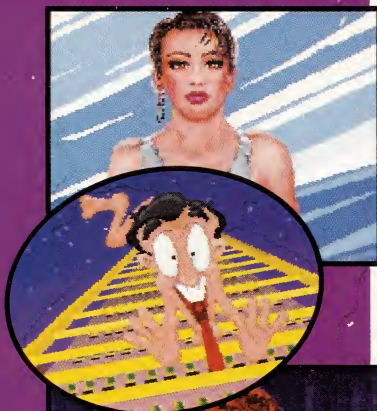
Shokkihoitoa

Kuinka ironiset ovatkaan peli- maailman liikkeet... Juuri kun LucasArts uusi systeeminsä sier- rahtavaksi, uusii Sierra syste- minsä vastaavasti lähemmäs Lu- casin vanhaa SCUMMia. Olin pudota tuoliltani, kun kuvaruu- tuun iskeytyi Larryn ensiruutu, missä kokoruutugrafiikkasta on uhrattu kolmasosa muille toi- minnoille. Alaosan kuvaan on pysyvästi uudelleensijoitettu in- ventaario, jota saa tarpeen mu- kaan plarattua oikealle tai va- semmalle. Tilaa ovat viemässä myös esille tyrkytetyt ikonit, jot- ka ovat kuitenkin yhä valittavis- sa myös hiiren oikella namiskal- la. Jäljelle jäänyttä koloa korista- maan on ympätty pistelaskuri, josta ei näin näyttävällä paikalla ole mitään hyötyä. Lopullinen



LARRY
SHAPE UP

SOOR
UP



laan. Naurunmetsästäjistä onnistuneimmat ovat kasaantuneet eri tyyppöiden käsityksiin hauska illasta, jossa Larry-parka yleensä saa kärsiä pahimmat kolhut. Jotkin kohtaukset ovat liian helposti ennalta arvattavissa ja näin menettävät osan hauskuuttaan, osa on taas vain omalla tavallaan outoja, eikä niiden kanssa tiedä, pitäisikö itkeä vain nauraa. Toki joukkoon mahtuu muutama aivan omaa luokkaansa oleva kohellus tai juonenkäännekin.

Muuten Larry 6 jää kuitenkin melko vakavanaamaisiksi rypistelyksi, jossa lähinnä lauotaan vanhoja vitsejä uusien puutteessa. Etenkin pelin alkupuoli tuntuu pelkästään vanhan kierrätykseltä, mistä hyvänä esimerkkinä toimii klassinen tuuletinfanivitsi, joka on seurannut sarjassa lähes alusta asti. Loppupuolelle kääntyessään peli sentään piristyy hieman, mutta rimanalitajina toimivat silti muutamat väkisinväännetty kaksimielisyydet. Kertaus ei tuskin haittaa uusia sarjaan tutustujia, mutta veteraanit tuntevat olevansa liikaakin kotonaan.

Kaikesta toistostaan huolimatta on Larry 6 kohtuullisen huvittava kokemus, jonka huumori nojaa vahvasti erilaisten seksuaalisten vähemmistöjen mollaamiseen. Tällaisessa muodossa eivät vitsit välttämättä iske nuorimpiin pelaajiin, ja pelin kanteen onkin jenkeissä isketty MP-17-tarra, joka mielestäni on kuitenkin vain kaksimielinen rajoitus.

Vikoineenkin viihdyttävä

Larry kutoon sijoittuu hyvin ainakin omalla Larry-asteikollani, jonka ehdottomana ykkösenä keikkuu sarjan kakkososa seuranaan aito ja orginaali ykkösosa. Kuutonen ottaa oman paikkansa ykkösen jäljessä, missä sille tekee tilaa siirtymään joutunut kolmososa. Kutonen on ehdottomasti kaikin tavoin valovuosia viitosta parempi. Sitä ei pelaa läpi yhtenä iltana ja sen vaikeustaso on mukavaksi säädetty, sillä sopivalla aivotyöllä ja kestävyydellä peli soljuu eteenpäin ilman turhia ongelmia. Kinkkisimmiksi ongelmiksi paljastuvat Sierralta ennen poissa olleet uudelleenyrityspulmat,



joissa samaa asiaa pitää tehdä monta kertaa peräkkäin.

Ehdoton parannus on kuuluisien äkkikuolemien muuttaminen pelaajastävällisemmiksi. Jos Larry esimerkiksi hukkuu mereen, ei pelinlataus ole enää pakollista uuden "yritä uudelleen" -vaihtoehdon ansiosta, jolla pelaaja löytää itsensä jälleen hengissä ennen kuoloon johtanutta tohelointia. Todella kätevä idea, joka vähentää tuttua kuolomanaus-lataus-ruljanssia huomattavasti.

Kokonaisuutena Larry 6 toimii yllättävän tehokkaasti uudesta käyttyksestä ja vanhoista vitseistä huolimatta. Yhtenä osatekijänä on varmasti Pattin poissaolo, mikä tavallaan palauttaa sarjaa takaisin oikeille juurilleen eli naisten iskemiseen. Toisaalta peli on hiirijostaan huolimatta sopivan vaativa, jotta siihen jaksaa kunnolla kiinnittyä. Lopun täydellisen naisen metsästys alkaa tosin jo maistua puulle, mutta aiemmista Larryista pitäneelle on kuutososa suhteellisen turvallinen sijoitus.

Tapio Salminen

Sierra

PC

Näyttö: VGA

Ohjaus: H

Ääni: GUS, General Midi, PAS(16), MS Sound System, Sound Blaster (Pro), IBM PS1, Thunderboard, Disney Sound Source, Adlib, Roland

Kiintolevy: 10 Mt

Muuta: Windows-versio vähintään 386SX, 2 Mt RAM

Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



Toteutus

Kaunista grafiikka ja ääniä, mutta uusi käyttöjärjestelmä pienentää kuvaa liiaksi.

Kynnys

Vanhalta Sierra-veteraanilta saatava totuttelu uuteen systeemiin vieä hetken. Muuten helposti omaksuttava.

Yhteen veto

Viihdyttävä seikkailu, joka pe-see sarjan viitososan menneen tullen.

Seikkailupeli

87

Sakut ampuu tykimmin



CD-ROMille lapioitujen softatekeleiden sarjassa on tällä kertaa vuorossa Software Sorcery meritaistelusimulaattorillaan. Ensimmäisen maailmansodan aikoihin sijoittuva Jutland sisältää aitoja filminpätkiä, CD-musiikkia, loistavaa grafiikkaa ja jytiseviä soundeja.

Perusideana pelin taisteluissa on tietystikin muuntaa vihollisen laivat sukellusveneiksi. Suoraviivaiset taistelut käydään täysin tyyneellä ja äärettömällä ulapalla, maata ei näy eikä löydy. Ennen taistelua pelaaja voi valita oman arvonsa kapteenin ja amiraalin välillä, amiraali saa tietysti komentaa koko lössiä, kun kapteeni joutuu tyytymään oman laivansa lättäjalkojen akseeraukseen.

Jutlandin grafiikkaa pyörittävä perusmoottori on yksinkertainen, laivat on toteutettu bittikarttoina SWOTL:in ja Wing Commandrien tapaan. Bittikarttagrafiikka toimii jokseenkin hyvin, vaikka onkin joskus hieman oudon näköistä, kun kaksi risteilijää lipuu toistensa läpi tai taisteluala vilkkuu kahden asennon välillä.

Meren syliin

Juutinauman äänet ovat rautaisia: tykinlaukaukset kuulostavat tykinlaukauksilta, vastapelaajan ampumat murkulat kuulee inhottavan repivinä vihellyksinä ja räjähdysäänit ovat harvinaisen aitoja. Puhutut kommentit ovat myös hyviä ja helpottavat ohjaamista ja ammunnan kohdistusta. Teufel sentään, kommentit ovat englanniksi myös saksalaisille, kaiuttimista saksankielisinä kaiuvat komennot olisivat olleet hieno lisä peliin.

Laivojen ulkopuolelle siirrettävä kamerakulma on näppärä lisä, esimerkiksi vihollisaluista on kiva tiiraila ja katsoa kuinka lähelle molskahtaa. Tarkka sihtaus palkitaan, sillä laivojen kuolinanimaatiot ovat todella messeviä, etenkin kun joku lopputaistelun mummuteista posahtaa tai saa torpedosta.

Animaatioihin on selvästi satsattu, sillä erilaisia laivanräjähdysanimaatioita löytyy runsaasti, yksi kullekin laivatyyppille ja upoamistavalle. Ja jos niin köpeästi käy, että omalle komento-

sillalle osuu vihollisen kranu, lohduttaa räjähtävää amiraalia komea animaatio hauskoilla jälkikuvilla.

Sähkömanuaali ei kelpaa edes saunan uuniin

Varsinaista manuskraa ei ole, vaan ohjelmasta päästään miltä tahansa ruudulta F5-näppäimen painalluksella elektroniseen manuaaliin. Elektronisessa muodossa olevasta manuaalista ei ole mitään hyötyä, etenkin kuin mitään erikoisominaisuuksia, kuten hypertekstiä tai muuta multimediointia, ei ole hyödynnetty. Manuaali-idea haiskahtaa painokustannusten säästämiseltä – painettu manuaali olisi sekä hausempi että kätevämpi lukea.

Käyttöliittymä saa korkeintaan arvosanan tyydyttävä, sillä pieniä ja suurempiakin virheitä löytyy. Pahimpina mokina vahingossa painettu Ctrl-C tappaa koko ohjelman ja äärimmäisen hitaasti latautuvia alkufilmejä ei voi keskeyttää.

Aavan meren tuolla puolen jossakin on laiva

Amiraali komentaa laivojansa antamalla suunnan ja vauhdin, paitsi viimeisessä eli itse Juutinauman meritaistelussa, jossa

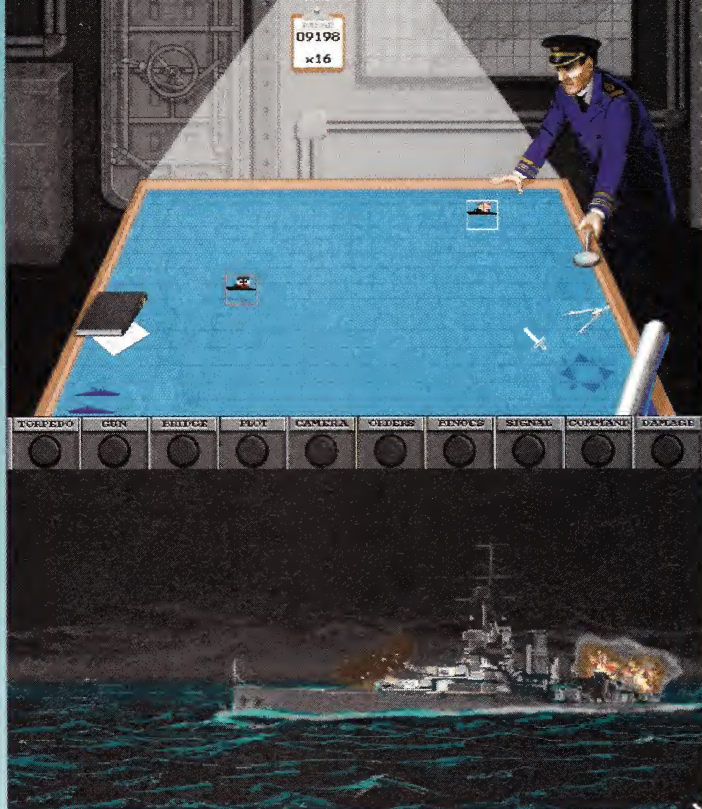
Jutland



komennetaankin sitten jo laivaryhmiä. Käskevä laiva valitaan skaalattavalta karttaruudulta, jossa näkyvät laivat symboleina. Jos tasogeometria on hanskassa, sujuu yksittäisten laivojen ohjailu yllättävän helposti. Sen sijaan laivojen tunnistaminen karttaruudulta on hidasta ja hankalaa, nimeä ja kuvaa saa erikseen pyytää ja ne ilmestyvät ruudulle kovin hitaasti. Laivat myös häviävät kartalta, minimipienennykselläkin saa eksyneitä ankanpoikasia haeskella pitkään.

Laivaryhmien käsittelyssä Jutlandista puuttuvat kaikki kätevät apuvälineet, joita esimerkiksi Task Force 1942:ssa oli. Laivaryhmään kuuluvat alukset ovat aina samoilla etäisyyksillä toisistaan eikä ryhmiä voi edes määritellä uudelleen. Näin vahingoittunut laiva hidastaa pakosti muun ryhmän etenemistä eikä sitä voi edes siirtää taaemmaksi siirtämättä kaikkia muita saman laivaryhmän laivoja. Eikä muiden omien laivojen kärsimiä vaurioita edes tiedä, sillä ainoa tapa saada se selville on tarkastella niitä visuaalisesti ulkoku- vasta, "savuttaako vaiko eikö savuta" -menetelmällä.

Lisää natinaa: kartalla voisi laivojen suunnan näyttää portaattomasti, nyt suunnat näkyvät vain 45 asteen pykälissä. Kartalta aktiivista laivaa valittaessa olisi mukava päästä rullaamaan myös päinvastaiseen suuntaan. Oman laivan ohjaus on hankalaa puuhaa, menusta puuttuu esimerkiksi 90 asteen käännös. Parhaiten laivaa ohjaakin unoh- tamalla menun ja käyttämällä nuolinäppäimillä tykkitornin tu- lenjohtajan ruutua.



Salamakampanja

Jos ensimmäinen maailmansota itse venyi pitkäksi, sitä ei suin- kaan tee kampanjamoodi. Koko merisota käydään läpi noin kymmenessä tehtävässä, joista puolet on samoja kuin varsinai- set taistelut, puolet taas täytteitä, joissa ammutaan enimmäkseen puolustuskyvyttömiä rahtilaivo- ja. Vaikka keskivertokampanja on pelattu läpi muutamassa tun- nissa, olivat taistelut sinänsä en- simmäistä ja viimeistä lukuunot- tamatta kiinnostavia ja pelatta- via.

Hyvänä ideana taistelumenes- tyksellä kerätään kansalta sota- obligaatioiden muodossa rahaa,

joita voi käyttää laivojen raken- tamiseen. Idean tappaa totaali- sesti se, että itse ehtii rakentaa korkeintaan muutaman laivan ennen kampanjan päättymistä, joten niiden merkitys on käytän- nössä olematon.

Pelistä puuttuvat hävittäjät ja torpedoveneet, samoin sukellus- veneet. Sukellusveneidien mer- kitys ensimmäisen maailmanso- dan meritaisteluissa oli varsin pieni, mutta muut pienemmät veneet olisi ilman muuta ollut pitänyt ottaa mukaan.

Promises, promises...

Jutland sekä ihasuttaa että lo- puksi vihastuttaa. Kesken lop-

puva kampanja tyrmistyttää, sa- moin kuin puuttuvat laivaryh- mäkomennot. Järkeväksi strate- giapeliksi Jutland on liian kevyt ja hätäisesti tehty, toisaalta toi- mintapeliksi Jutland on liian pit- käpiimäinen ja kärsii käyttöliit- tymän puutteista. Miksi sitten näin paljon pisteitä? No, Jutlan- din ammuskelu oli yllättävän hauskaa puuhaa ja pelin parissa viihtyi aikansa.

Silti, jos CD-peleistä rahaste- taan enemmän, on pelaajilla oi- keus vaatia myös vastinetta ra- hoilleen. Huippukalliita CD-pe- lejä selaillessa alkaa tulla mie- leen ajatus, että koko idea on- kin vain suurta fuulaa: paikko- versioiden asennus hankaloituu, CD-ROMin mahdollisuuksia jä- tetään hyödyntämättä ja mikä pahinta, pelit eivät parane.

TJ Talasmaa

Software Sorcery

PC CD-ROM

Näyttö: SVGA, VGA

Ääni: Sound Blaster

Laitevaatimukset: 386DX 25 Mhz, CD-ROM, DOS 5.0 tai uudempi, 4 Mt muistia

Ohjaus: H, N

Levytila: 18 Mt (CD-ROM-peli!)

Testattu: PC 486, SB

Toteutus

Lisää multimediaa ja enem- män missioita, parempi laivo- jen kontrollointi ja pelissä olisi ainesta vaikka mihin.

Kynns

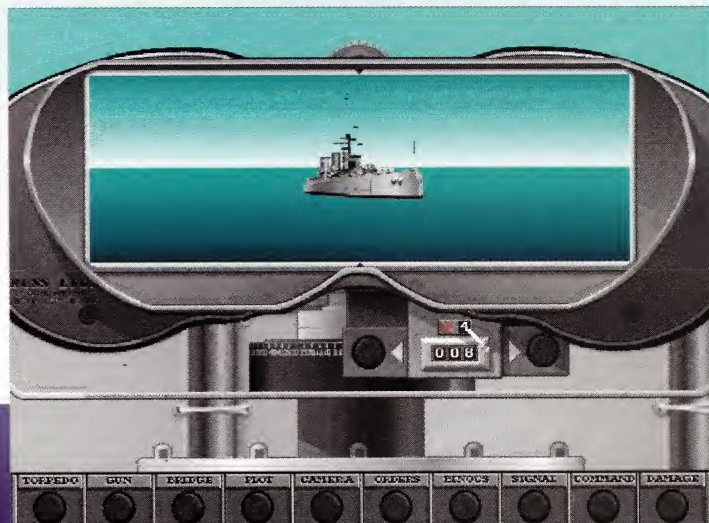
Helposti ruoriin.

Yhteenveto

Katsomisen arvoinen jos ra- haa piisaa ja ammuskelupelin ja kevyen strategiapelin yh- distelmä kiinnostaa.

Strategiapeli

80



Master of Orion

Epäinhimillisten elämänmuotojen valtakamppailu on hirveää katseltavaa. Onneksi Suomen presidentinvaalit voi hetkeksi unohtaa pelaamalla Master of Orionia, jossa pääsee itse avaruusolioksi galaksin heruudesta taistelemaan.

Master of Orion on Microprosen vähän Civilizationia muistuttava avaruusstrategiapeli, josta tietoverkot ovat kohisseet jo kuukausikaupalla. Eikä ihme: Master of Orion nielee tunteja kuin pankit miljardeja eikä vuorokausi tunnu riittävän mihinkään.

Tarkoitus on päästä kahden voimakkaamman imperiumin joukkoon, kerätä galaksin Korkeimmalta neuvostolta 2/3 osan ääntenemmistö ja tulla kruunattua Linnunradan johtajaksi. Menestys Orionissa perustuu neljän D:hen: diplomaattia, daisteluun, duotantoon ja deknologiseen kehitykseen. Diplomiatiasta viis piittaava on pian yksin koko galaksia vastassa, ilman tuotantoa ei kehity teknologia, eivät rakennu avaruuslaivastot ja sitten olo onkin kuin Puolan ratsuväellä Saksan panssareiden edessä tuona syyskuisena päivänä 1939.

Temmelyskenttiä on neljä, aina 24 tähtijärjestelmästä 48:n ja 70:n kautta isoon 102 tähden galaksiin, jonka pelaaminen kestää jo tähtitieteellisen kauan. Rodunvalinnalle kannattaa uhrata tovi, sillä jokaisella kymmenellä on omat bonuksensa. Esimerkiksi psilonit saavat 50 prosentin bonuksen tutkimustyöhön, kun taas sakkrat sikiävät kuin kanit ja klackonien työläiset tuottavat tuplasti enemmän. Oman rodun lisäksi muita rotuja mahtuu mukaan yhdestä viiteen.

Täällä Pohjantähden ympärillä

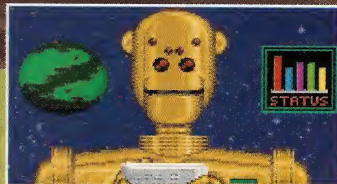
Alussa oli planeetta, avaruusjussi ja pieni tähtilaivasto. Siihen se ei jää, sillä tiedustelulukset varppaavat välittömästi etsimään lähijärjestelmistä sopivia uuden siirtokunnan paikkoja, ja kun sellainen löytyy, läh-



tee liikkeelle siirtokunta-alus. Alussa käyttökeltvottomat eläimille vihamieliset järjestelmät voi hyödyntää, kun uutterat tiedemiehet saavat aikaiseksi siihen tarvittavan teknologian.

Samaan aikaan kotiplaneetalla rakennetaan teollisuutta (mutta annetaan rahaa myös ympäristötoimintaan tai väki vähenee saasteiden kasvaessa). Teknologian kehitys kannattaa myös aloittaa välittömästi. Paraneva suojakenttä-, rakennus-, voimakenttä-, planetologia-, tietokone- ja aseteknologia synnyttää parempia aseita, suurempaa tuotantoa, planeetanmuokkausta, uusia moottoreita ja ennen kaikkea näppäriä härveleitä, joiden avustuksella voi valtakakkaa alkaa jakaa uudelleen.

Galaksi, kumarra herraasi!



Heti kun teknologia sallii aloitetaan planeettaa suojelevien ohjustukikohtien ja suojakenttien kehitys- ja rakennustyö. Tehokkaampien polttoaineiden ja moottorien myötä valtiapiiri laajenee. Kuvioita sotkevat Orionin satunnaistapahtumat: piraatteja, planeettoja syövä avaruushirviö, tähden muuttuminen supernovaksi ja tukku muitakin yllätyksiä, joista osa on jopa positiivisia.

Saanko luvan?

Ennemmin tai myöhemmin törmätään toisiin imperiumin rakentajiin, ja kun kontakti on saatu, saapuu paikalle heidän suurlähettiläänsä ja

alkaa diplomaattinen tanssi. Kauppaa käymällä paitsi oma kassa lihoo myös välit lämpenevät, ja jollei muuten niin voihan niitä aina lahjoa, rahalla tai tekniikalla. Kun rauhanomainen rinnakkaisolo alkaa luonnistua, voikin alkaa kuiskia hyökkäyttömyyssopimuksista, liitosta tai vaikkapa pyytää julistamaan sota toiselle rodulle.

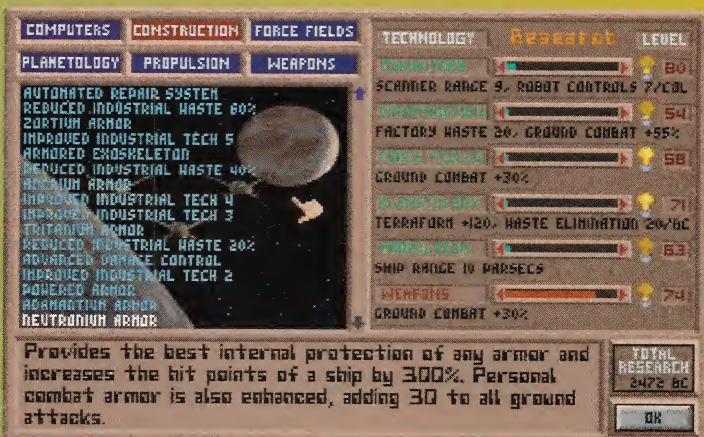
Tarvitsemaansa tekniikkaa voi myös yrittää vaihtaa. Hyvistä vaihteista on kaupan lisäksi muutaakin hyötyä: liittolaisrodut voivat antaa äänensä johtajavaaleissa ja alusten kantomatka pitenee, kun voi käyttää liittolaisenkin tukikohtia.

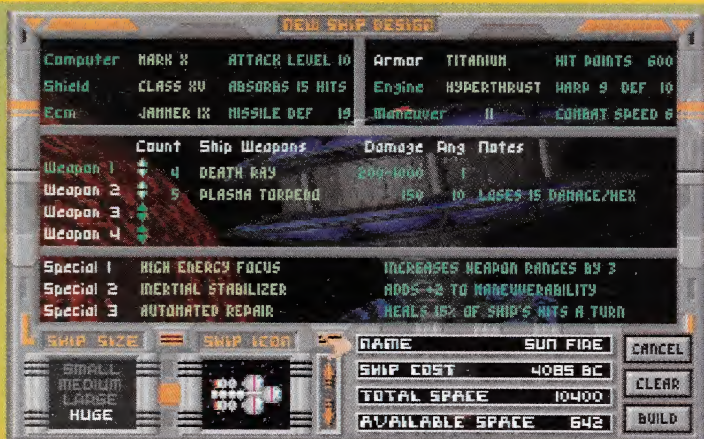
Tieto on valtaa, joten vakoojaverkosto pystyy vain. Parempi pitää heidät (ainakin toistaiseksi) maan alla piilossa raportteja kyhäämässä, sillä sabotointi ja teknologianvarustus aiheuttaa huomattavaa kylmyyttä suhteissa. Mikäli sattuu johtamaan teknologiakisassa, kannattaa rahaa jakaa myös sisäiseen turvallisuuteen: muutkin osaavat vakoilla.

Kaikilla roduilla on toisiinsa tietyt perusvaraukset, eli siinä missä ihmiset ja psilonit suhtautuvat heti suopeasti toisiinsa, darlokien kanssa jokainen on oitis varpaillaan. Johtuu varmaan siitä, että darlokit ovat galaksin supervakoojia. Lisäksi roduilla on kahdesta onimaisuudesta muodostuva perusluonne.

Esimerkiksi mrshanit ovat armottomia militaristeja, eli he panostava aseisiin ja isoihin avaruuslaivastoihin, ja hyökkäävät pienimmästäkin (teko)syystä. Psilonit taas ovat pasifistia tiedemiehiä, jotka nyhertävät uuden teknologian parissa ja antavat anteeksi muutamankin "tahattoman" välikohtauksen. Tosin nämä ovat ohjearvoja, varsinaisesta keisarista riippuu millaisia he tarkalleen ovat.

Master of Orionin diplomatia muuten toimii, ja on parhaimmillaan jopa hämäävän realistista. Voi sitä kiukkua, kun darlokit sabotoivat parasta ja ainoaa liittolaistani, ja lavastivat minut syyliseksi! Rotat!





Alusten suunnittelun tärkeyttä ei voi kyllin korostaa. Yleiskoneiden asemesta kannattaa miettiä, mihin rooliin ne on tarkoitettu ja suunnitella sen mukaan.

Kaikki phasertornit, tulta!

Viimeistään asutettavien planeettojen loppuessa puhkeavat avaruuslaivastojen käymät sodat. Orion sallii pelaajalle kerrallaan vain kuusi erilaista alusluokkaa, jotka saa itse rakentaa haluamistaan komponenteista. Kun raja on ylitetty, uuden luokan suunnittelu vaatii yhden vanhan dumpaamista.

Neljä erikokoista runkoa voi täyttää pahimmillaan kahden käsivarren mittaisesta listasta taistelutietokoneita, suoja, moottoreita, panssareita, erilaisia aseita ja erikoisvimpaimia. Tehdäkö valtava lauma pikku hyttysiä vai ko massiivinen taistelualus, kas siinä pulma johon ei ole yksiselitteistä ratkaisua. Varsinkin kun uusi keksintö voi kääntää koko tilanteen pälaelleen. Minulla oli iso taistelualus, joka perustui siihen, että sen työntösäde heitti viholliset sen verran kauemaksi, etteivät suurimman osan aseet enää kantaneet alukseeni asti, mutta omani kantoivat kylä. Vaan sitten sakkat kehittivät energiankeskityslaitteen, joka tuplasi heidän aseidensa kanto-

matkan...

Taistelut käydään taktisella ruudulla. Nopeimman aluksen omistava saa siirtää ensin, sitten toinen. Kaikki saman luokan alukset on koottu nippuun, joka ampuu ja liikkuu yhtenä. Systemi muistuttaa itse asiassa paljonSSI:n AD&D-Kultalaatikkojen taistelua. Onhan se parempi kuin Reach For The Starsin taistelevat numerot tai Spaceward Hol:n graafinen esitys, sillä taktikointia pystyy sentään harrastamaan. Tietokoneohjaukseen ei aluksiakaan kannata antaa, sillä sen taktiikantaju ontuu pahasti. Harmin kyllä, taistelut onnistuvat vain planeettojen ympärillä, ei syvällä avaruudessa. Planeettoja ja niiden ohjustukikohtia voi kurmottaa vaikka yleistä pahenusta herättävillä biologisilla aseilla.

Planeetat vallataan siirtämällä sinne joukkoja kuljetusaluksissa, ja ilman sen suurempia vaikutusmahdollisuuksia seurataan, kummalta ne joukot ensin loppuvat.

Orion ja sen kauhea vartija

Galaksista löytyy yksi järjestelmä, johon kannattaa kiinnittää



Hah! Orion on minun! Käynnissä teollistaminen ja planeetan muokkaus. Siniset viivat ovat reittejä, joita pitkin olen käsenyt toimittamaan uudet alukset.

erikoishuomiota, ja se on Orion. Orionin ensimmäiseksi asuttava löytää sieltä muinaista superteekniikkaa ja planeetta antaa nelinkertaisen tehostuksen siellä tehtävään tutkimustyöhön. Sitäpaitsi kaikki haluavat Orionin heran kanssa samaan leiriin.

Tiellä on yksi mutta, ja se mutta on Guardian. Tämä on älyttömän vahva, nopea ja tuhoisainen elämänmuoto, joka täytyy kukistaa ennen kuin Orion on kypsä poimittavaksi.

Orionin grafiikka on selkeää ja käyttöliittymä varsin looginen ja toimiva. MOO on muuten Yhdysvalloissa julkaistu jo aikaa sitten, ja ainakin kolme uutta versiota on jo ilmestynyt. Siksi olenkin ihmeissäni, sillä euroversio on edelleen se ensimmäinen versio. Uusin on v.1.2, ja mm. Pelit-BBS:sta se löytyy. Eroja on sen verran melkoisesti, että 1.2:sta suositellaan ehdottomasti.

Master of Orionissa on niin paljon muuttujia, ettei yksikään peli ole toisensa kaltainen ja usein vaatii täysin erilaisen strategian, joten pelattavaa löytyy pitkäksi aikaa. Taidammepa todistaa klassikon syntyä.

Nirvi

Microprose

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Adlib, Sound Blaster, Roland

Ohjaus: H, N

Kiintolevy: 14 Mt

Testattu: 486/50, SB



Toteutus

Toimiva grafiikka, kourallinen digitoituja efektejä, toimiva käyttöliittymä, mutta ennen kaikkea hyvin suunniteltu peli.

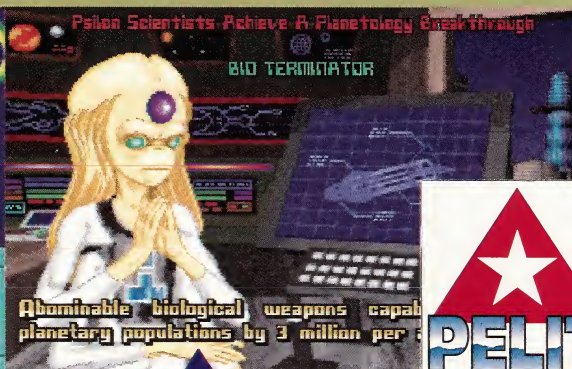
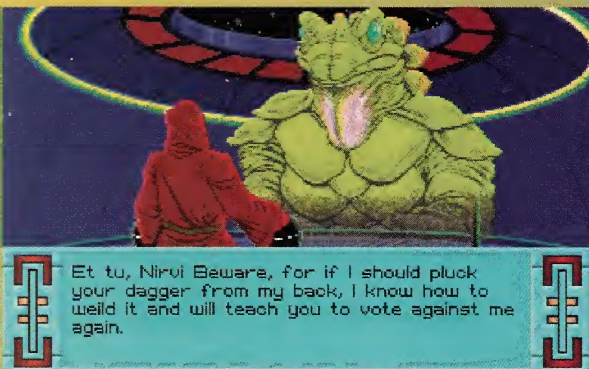
Kynnys

Pelaaminen sujuu manuaalin kertaluvulla.

Yhteenveto

Avaruusstrategiapelien ykkönen.

Strategiapeli



AD&D



Loputonta kuolinkorinaa

SSI on ilmeisesti päättänyt lypsää Beholderien avaamat rahakat kuiviksi, sillä perheen uusin tulokas jatkaa esi-isänsä jalanjäljissä. Dungeon Hackin kuningasajatus eroaa kuitenkin edeltäjistään, sillä tällä kertaa on tarjolla lähes loputon määrä (nelisen miljardia) erilaisia sokkelomahdollisuuksia hirviöineen, ansoineen ja ongelmineen.

Kaunista, mutta käheääniä noitaa kalvaa pakkomielle kauan kadoksissa olleesta jalokivestä ja hän kutsuu luokseen sankarin arvokiveä etsimään. Lyhyen keskustelun jälkeen urhean uhrattava muskelimme löytää itsensä synkän luolaston portilta, eikä takaisinpaluuta enää ole. Klassisempaa fantasia-aihetta saa turhaan etsiä, mutta juoni ei näyttelekään Dungeon Hackissä erityisen tärkeää roolia. Juoni pysyy aina samana ja yhtäläisyydet Hackin kanssa tuskin ovat sattumaa.

Ensimmäinen tehtävä on puhalttaa henkeä pelattavaan sankariin, joka myöhemmin saa yksikseen koluta luolaston käytäviä. Vaihtoehtominänsä voi joko valita valmiiden hahmojen valikoimasta tai luoda itse AD&D-sääntöjen mukaisista hahmoluo- kista. Mikään ei vielä- kään estä editoimasta kykyjään suurimpiin mahdollisiin aloitusar- voihin. Mielsetäni kyy- seinen optio nollaa



Namiskuukkeleilla Dungeon Hackista irtoaa yli neljä miljardia erilaista luolastoa. Täydelliset läpipeluohteet kaikkein kartoineen julkaistaan varmaan jo ensi numerossa...



Vasta Beholder- sarjan kuolin- vuoteella siihen saatiin kunnon automaattikar- toitus.

koko hahmonluommin idean, sillä haluaisin nähdä sen pelaajan, joka ei maksimoi hahmoaan. Lopuksi sankarille valitaan naamataulu valmiista kuvavali- koimasta, johon ei vielä- kään pysty itse luomaan ainuttakaan töherryttä.

Seuraava askel on itse seikkailu ympäristön luominen, jonka voi jättää tietokoneellekin valitsemalla vain itselleen sopivan kolmesta tarjolla olevasta vaikeustasosta. Vaikutushaluk- kaammat yksilöt voivat siirtyä kustomoimaan omaa sokkelo- aan säädellen tarjolla olevat muuttujat haluamalleen tasolle. Pelaaja voi vaikuttaa muun muassa sankarin ruuankulutuk- seen, hirviöiden määrään ja vai- keuteen, ansojen olemassa- loon ja taian voimakkuuteen. Kaikkiaan seitsemäntoista eri asiaa ovat pelaajan päätettävistä, ja jokainen valinta vaikuttaa syntyvään "siemen- neen" eli koodinume- roon, josta peli luo uuden seikkailun. Kyy- seisen siemenen etu on siinä, että kaveri- kin (jolla on tietenkin alkuperäinen peli) voi sen avulla pelata juuri samaa seikkailua kuin sinä.

Kaiken vaivannäön jälkeen on tietokone viimein luonut uuden sokkelon koluttavaksi ja itse peli voi alkaa. Beholdereita kolun- neelle ei aukeava nä- kymä tuota yllätyksiä, ainoastaan pientä uu-



delleenjärjestelyä on tapahtunut.

Varsinainen peli-ikkuna ja hahmon tietopaneeli ovat vaihtaneet paikkoja, mikä aiheuttaa aluksi lieviä orientoitumisvaikeuksia. Muuten systeemi toimii hyvin. Ainoa jo kaivattukin uudistus on autokartoitus, josta osa on koko ajan kätevästi esillä helpottaen näin liikkumista. Muuten kartta täyttää tehtävänsä ja sen saa jopa printattua, mutta omia tuherruksia ei siihen pysty sutimaan. Niin SSI saa toivotut uudistukset vasta testamenttioisiin.

Vaikka kamanhallintasysteemi toimiikin, ei samaa voi sanoa pelin muistinhallinnasta, joka kärsii edelleen Beholder III -ongelmista. Lähes aina loitsua heitettäessä peli pysähtyy odottelemaan efektin ilmestymistä, mikä ei muutama seikkailutunnin jälkeen tee hyvää pelaajan stressikäyrälle. Sama tauti vaivaa myös lähitaistelua, jossa viive tulee pahiten esille Hit&run-tahtia käytettäessä. Sankari kun liikkuu paussin jälkeen kaikki varastoon nuijittu liikekäskyt ja kärsii mahdollisen vaurionsa vasta liikkeen jälkeen. Tästä johtuen tuntuu kuin hirviöt löisivät seinien läpi tai sadan metrin päähän.

Hirviöpuolella ei peli tarjoa mitään uutta, sillä kaikki vastaanryömivät tai lentävät monkiäiset ovat suoraan viimeisimmästä Beholderista revittyjä. Siinänsä ne ovat siis kauniisti piirrettyjä, mutta animaatio on heikkoa ja kuoleminen tapahtuu yhä pelkällä välähdyksellä. Ongelmista on oikeastaan turha puhua, sillä suurin osa niistä koostuu eri esineiden soveltamisesta oikeaan seinätelineeseen. Kaiken kukkuraksi tarvittavat tavarat löytyvät aina samalta tasolta kuin niiden käyttöpaikkakin, vaikka asiaan pitäisi mukamas pystyä vaikuttamaan alun suunnitteluruudussa. Sitäpaitsi vavoin avatut ovet johtavat liian usein tyhjiin käytäviin, mistä ei takuulla löydy edes mitään tapettavaa. Uudentyyppisiä tavaroita uusine efekteineen on sentään lisäty.

Hahmonkehitys on Dungeon Hackissa lievästi ilmaistuna vauhdikasta, sillä kolmannelta tai neljänneltä tasolta alkavasta sankarista kehittyi muutaman luolatason aikana 20+ tason tap-

pokone. Moinen stereoidipumppaus on tavallaan perusteltua, sillä pelit ovat melko nopeasti läpäistyjä, eikä sankarin uraa pysty jatkamaan toisessa seikkailuissa, mikä huomattavasti laskee pelin kiinnostavuutta pitämälle ajatellen.



Vanhoja Beholder III:sta lainattuja taikoja löytyy yhdeksännelle tasolle saakka, eivätkä loitsuefektitkään ole erityisemmin originaaleja. Yleensä koneesta kaikuva surkea efekti vastaavan graafisen pilkeen lisukkeena. Muuten grafiikat ovat katselta-

via, mutta Beholdereista nyysittyä, ja äänipuoli koostuu lähinnä oudoista heikosti digitoiduista massutuksista ja kurkkuäänistä.

Pelissession alussa idea aina uudesta sokkelosta tuntui kiehtovalta ja onnistuneelta. Viikon pelailun jälkeen paljastuu kuitenkin karu totuus, sillä seikkailut alkavat pian toistaa itseään. Alussa ovat vastassa aina samat hirviöt, eikä erinäköinen ympäristö auta mielenkiinnon ylläpitämisessä. Kun ongelmat ovat lähinnä huonoja vitsejä ja tekniikkapuolellakin on korjaamisen varaa, jää Dungeon Hack hyllynkoristeeksi jo viikon pelailun jälkeen.

Tapio Salminen

Dreamforge/SSI

PC

Näyttö: VGA

Ohjaus: H, N

Ääni: Sound Blaster (Pro), Adlib, Roland

Kiintolevy: 9 Mt

Muuta: 2 Mt RAM

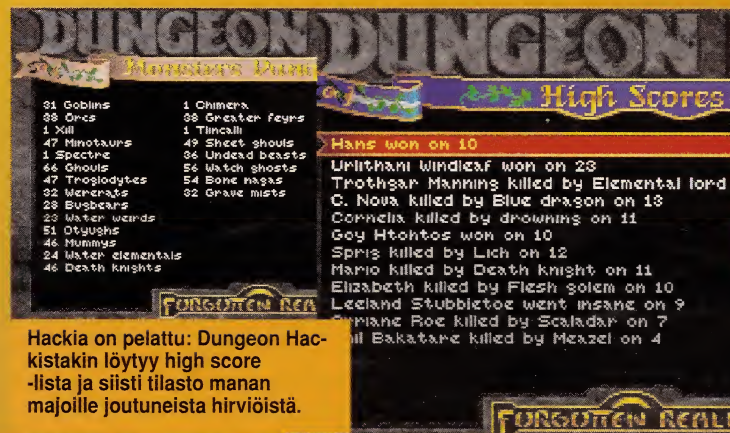
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



Huomaa pikku kartta, josta näkyvät sivuista väijyvät hirviöt. Inventaariokin on koko ajan näkyvissä.



Sankari pinnan alla.



Hackia on pelattu: Dungeon Hackistakin löytyy high score -lista ja siisti tilasto manan majoilte joutuneista hirviöistä.



Toteutus

Tuttua Beholdereista, mokia unohtamatta.

Kynnys

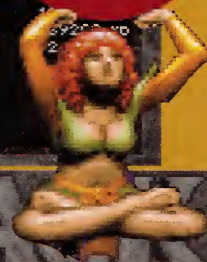
Systeemin oppii hetkessä.

Yhteen veto

Kunnianhimoinen idea kutistuu tylsäksi efektiivivien ja liian vähäisen vaihtelun takia.

Roolipeli

74





GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS



Hämärän rajamailla

●● Sierran uusi Gabriel Knight edustaa hyvin viime aikojen aikuisemmalle yleisölle suunnattua pelibuumia. Seikkailu muistuttaa enemmän hyvää jännityselokuvaa kuin tietokonepeliä, eikä nuorempi yleisö välttämättä kiinnostu pelin Hitchcock-tyylisestä vireestä.

300 vuotta sitten New Orleansin aluetta vaivusuttivat oudot murhat, joita selvittämään paikalliset kutsuivat Euroopasta tunnetun noitametsästäjän, shadowhunterin. Mies kuitenkin epäonnistui ja menetti voimensa lähtenä toimeen talismanin vastustajalleen, joka kirosi metsästäjän ja tämän jälkeläiset. Nyt alueella on jälleen tapahtunut outoja murhia, jotka kovasti muistuttavat menneisyyden synkkiä tapahtumia. Asia inspiroi muutamaa niidoksen jo aiemminkin kirjoittanutta Gabrieliä siinä määrin, että hän päättää tehdä aiheesta kirjan.

Totta vai tarua
Painajaiset, joista Gabriel on aina kärsinyt, alkavat jutun edessä kuitenkin muuttua yhä oudommiksi. Päivien vieressä romukoppaan alkaa murhien takaa hiljalleen valjeta yhä oudompia asioita, jotka hämärästi muistuttavat Gabrieliä unien mielikuvista. Pikkuhiljaa alkavat myös seljetä sankarin menneisyys ja sukujuurten kiemurat, kun käy ilmi, että Gabrielin suku on alkuaan kotoisin Saksasta. Hiljalleen alkavat uni ja todellisuus sekoittua toisiinsa tappa-

vaksi verkoksi, johon Gabriel on vaarassa pahasti sotkeutua. Pian voi kilpajuoksu talismanille alkaa.

Kynsien pureskelua
Tusinakamana ilmestyvien seikkailupelien joukossa Gabriel Knight on todella positiivinen yllätys, sillä se on loistavasti kirjoitettu. Moista herkkua ei turhan usein ole tarjolla, koska useimmat seikkailut koostuvat vain eri tavaroiden kanniskelusta palkasta toiseen. Jopa muiden Sierran tuotteiden keskellä Gabriel loistaa käsikirjoituksellaan ja juonenkuljetus onkin kuin parhaimmassa jännityselokuvassa. Paketin teksti Hitchcock-tyylisestä seikkailusta on

joitettu. Moista herkkua ei turhan usein ole tarjolla, koska useimmat seikkailut koostuvat vain eri tavaroiden kanniskelusta palkasta toiseen. Jopa muiden Sierran tuotteiden keskellä Gabriel loistaa käsikirjoituksellaan ja juonenkuljetus onkin kuin parhaimmassa jännityselokuvassa. Paketin teksti Hitchcock-tyylisestä seikkailusta on

täyttä totta, sillä tunnelmaa kohotetaan sopivin pienin lisäyksin ja outouksin, jotka saavat pelaajan miettimään asioita toisissaan.

Esikuvilleen uskollisesti pelin alkaessa sankarin elämä vaikeutuu normaaliin, mutta jännitysravut aletaan hiljalleen vääntää yhä tiukemmalle. Vaikkei tapahtumia voikaan missään vaiheessa sanoa pelottaviksi, kirstyy tunnelma pelin loppupuolelle päästäessä todella käsin kosketeltavaksi. Kun todellisuuden ja Gabrielin painajaisien välinen raja alkaa hiljalleen hämärtyä, imee seikkailu pelaajan syövereihinsä uskomattomalla otteella.

Sujuvaan ja nautittavaan fiiliseen tuo oman tärkeän osansa pelin todentuntuisuus, jota eivät asiaan kuulumattomat sivuhypyt tai huomautukset riko. Sankarin kohtaamat hahmot vaikuttavat aidoilta, ja he myös käyttäytyvät kuten vastaavat oikeat ihmisetkin tekisivät. Jopa kirosanat ovat päässeet pelin lopulliseen versioon. Jos jätetään yksi syrjähyppy laskematta, eivät tunnelmaa särje edes turhat sisäpiirivitsit Sierran muista peleistä.

Vaikka tunnelma onkin yleisilmeeltään synkkä ja painostava, onnistuu peli myös aika ajoin saamaan pelaajan suopeileet virneeseen. Päävastuun tästä kantavat Gabrielin avustajansa Gracen kanssa käymät keskustelut, jotka tuovat mielenkiintoisuudessaan peliin sopivaa lisäväriä. Nämäkin jutustelut ovat aidon oloisia, eivätkä siksi riko-



Gabrielin tulevaisuus on ennustajaukolle liikaa.

Suolla tapahtuva rituaali tuo sankarillemme paljon uusia kysymyksiä.



Uudelleen järjestelystä valikosta on helppo poimia tarvittava toiminto.



Yliopisto osoittautuu tehokkaaksi tiedonjakajaksi.



Rakkautta ensi silmäyksellä?

kaan pelin kihelmöivää tunnelmaa turhalla väkinäisyydellä.

Tutkivan työ ei lopu

Koska Gabriel joutuu pelin edessä tutkimaan New Orleansissa tapahtuneita voodoo-murhia, täytyy hänen luonnollisesti haastatella eri ihmisiä johtolankojen toivossa. Niinpä seikkailuun on rakennettu kaksi erillistä keskustelusysteemiä. Normaali jutustelu sujuu ruudun alareunassa näkyviä tekstejä seuraillen, eikä pelaajalla ole siihen aloittamisen jälkeen suurempia vaikutusmahdollisuuksia. Satunnaisesti Gabrielin kommentin voi valita eri vaihtoehtoista, jolloin yleensä on kyseessä jonkin ongelman ratkaisu.

Tärkeämpi keskustelu eli kuulustelu ja muut utelut tapahtuvatkin sitten aivan tarkoitusta varten suunnitellulla ruudulla, jossa sankarilla on valittavanaan tietty määrä kysymysai-

heita. Yleensä ei riitä, että aiheesta kyselee vain kerran, vaan sitkeämpi yrittäminen paljastaa perinpohjaisilla vastauksilla ja mahdollisesti uusilla kysymysvaihtoehdoilla. Huulen heitolla onkin pelissä erittäin tärkeä osuus, sillä sen kautta Gabriel kerää kaikki tietonsa, joita ilman hän ei pitkälle pötki. Systeemin lähin sukulainen löytyy Laura Bow 2:sta, mutta uutuuksia toimii joustavammin ja on edeltäjänsä mukavampi käyttö.

Gabriel rahtaa myös mukanaan kannettavaa mininauhuria, jolle kaikki hänen käymänsä keskustelut tallentuvat. Jos myöhemmin ei muista jotain osaa tärkeästä keskustelusta, on se helppo kelailla läpi asianomaista nauhaa kuuntelemalla.

Laajakangaselokuvaa

Gabriel on ensimmäinen pelikästään 386+-koneille tehty Sierra-tuote, mutta tämä muu-

tos ei pahemmin pelipuolella tunnu. Muutokset näkyvät lähinnä siinä, että tällä kertaa on ruudun yläreunasta löytyvä valikko pantu totaalisesti uusiksi pikkumuutosten sijaan. Uusia ikoneita löytyy erikseen esineiden aukaisemiseen tai operoimiseen yhden tutun sijasta. Muuten systeemi toimii kuten Sierralla yleensäkin, eli hiiren oikealla napilla voi selata halki haluamiensa ikonien. Uuden valikkojärjestelyn ansiosta ikonit on kuitenkin kätevämpi valita ruudun yläreunasta. Yksinkertaista mutta toimivaa.

Muutoksia on tehty myös grafiikkaan. Vanhan kokoruutuesityksen sijasta seikkailu näytetään televisioon ahdetun elokuvan tavoin, eli kuvaa rajaavat ylä- ja alareunoista mustat reunat. Uusi esitystapa on todella toimiva, eikä heikennä pelin taitteen kauneutta tippaakaan. Tärkein tekijä tässä siisteydessä on ehdottomasti se, että ruudulla ei näy grafiikkaikkunan lisäksi mitään muuta, Larry 6:n tekijöille opiksi. Kaikki teksti, syvempää keskustelua lukuun ottamatta, ilmestyy ruudun alareunaan puhujaa ilmaisevin värein, ja yläreunaan saa halutessaan pysyvästi näkyviin ikonivalikon.

Jos Gabriel on nautinto silmille, on se sitä myös korville. Digitoituja efektejä on pelissä Sierran tuotteille normaali määrä, eli keskinkertaisesti. Näistä suurimman osa vievät erilaiset kolahdukset ja moottoriäänet, eli puhetta ei pelin korppuversioista löydy. Efekteihin ei kuitenkaan tule pahemmin kiinnitettyä huomiota, sillä Gabrielin musiikki on lievästi ilmaisten täydellistä: Gabrielin kaikki biisit ovat täyttä klassikkokamaa (yhtä poikkeusta lukuun ottamatta). Valitettavasti tämä kehu koskee vain Rolandia, Sound Blasterin kautta musiikit menettävät suurimman osan tehostaan, sillä upeat urkutaustat loistavat poissaolollaan. Kaikesta tästä huolimatta 'Blaster-kappaleet kuulostavat normaalilta Sierralta, eli paljon keskitasoa ja muutama iloinen yllätys.

Tiennäyttäjä

Gabriel Knight on ilmeisesti tekijöitten viimeaikojen suurin hanke, mistä kielli pelin mukana tuleva 32-sivuinen värilli-

nen sarjakuva. Loistavasti toteutettu tarina toimii pelin introina ja se kannattaakin lukea ennen seikkailunsa aloittamista. Peli on myös pituutensa puolesta erittäin mieluista yllätys, sillä normaalin parin päivän rupeaman sijasta työtä riittää tällä kertaa ainakin viikon kaikille arkipäiville. Peliästä on vastuussa myös juuri oikeaksi säädetty vaikeustaso, jota voisi parhaiten kuvata kuttuvaksi. Aika ajoin vastaan tulee kohtia, joista ei tunnu olevan mitään mahdollista ulospääsyä, mutta viimeistään yönien jälkeen kaikki tuntuu jälleen selvemmältä.

Muuten laadukkaaseen tuotteeneseen on eksynyt pienehkö bugi, jonka ansiosta ei tallennusten lataus onnistu muuten kuin pelisession alussa. Itse pinnistelin pelin läpi moisella versiolla, mutta ongelma korjaantuu Pelit-purkista löytyvällä korjaustiedostolla. Purkissa käynnin jälkeen ei pelinautintoa haittaa enää mikään, ja nukkuminen jää toisarvoiseksi toiminnoksi. Ultimeatista seikkailunautintoa.

Tapio Salminen

Sierra

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Thunderboard, Adlib, Sound Blaster, MS Sound System, PAS(16), General Midi, Roland

Ohjaus: H

Kiintolevy: 17 Mt

Muuta: 386, 4 Mt RAM

Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland



Toteutus

Nautittavan elokuvamainen.

Kynnys

Juuri sopivan vaikea, eli yrittävä palkitaan.

Yhteenveto

Parasta Sierraa tähän mennessä.

Seikkailupeli



94

INDY CARTM RACING

Amerikassa kaikki on suurempaa, autokilpailutkin. Indy Car-kilpailut ovat amerikkalaisten nopeampi ja rankempi versio Formula ykkösiä. Autot ovat huippukalliita turboahdettuja metanolihiirviötä, joilla ajetaan pääosin ovaaliradoilla, joilla nopeudet ovat aivan omaa luokkaansa.

Varsin tuntematon Papyrus Publishing teki muutama vuosi sitten senaikaiset mikrot huomiota ottaen harvinaisen realistisen autopelin Indianapolis 500. Aihe oli sama kuin nyt, mutta silloin valittavana oli vain yksi rata. Tällä kertaa kaikkea on enemmän, näyttävämmän ja tarkemman.

Pitkin ovaalia

Vaikka Indy Caria ajetaan hyvin monenlaisilla radoilla, suurin osa kilpailuista käydään kuitenkin ovaaliradoilla, joissa on mutkia vain vasemmalle. Ovaaliradoilla ajetaan erittäin lujaa, joten autotkin ovat raskaampia ja tehokkaampia kuin muuten varsin samankaltaiset Formula ykköset.

Indy Car Racing on tarkka simulaattori kilpa-autoilusta. Ajaminen ei todellakaan ole helppoa, vaan menestyminen vaatii kaikkien kahdeksan radan ominaisuuksien opettelua ja oikeiden ajolinjojen valintaa. Radat on toteutettu pikkutarkasti esikuviensa mukaisiksi ja ennen kilpailua on syytä harjoitella niin kauan, että jokainen nappylä ja mutka on muistissa. Itse kilpailussa ei enää ole aikaa ihmettelystä.

Auton käyttäytyminen on onnistuttu saamaan todella oikean tuntuisiksi. Rajut kiihdytykset saavat perän viipottamaan puo-



Ruutulippu liehumaan

lelta toiselle, jos pitoa ei ole tarpeeksi. Muutenkin tärkeät asiat, kuten ali- tai yliohjautuvuus, on otettu huomioon, aerodynaamiset ominaisuudet jopa niin pitkälle, että riittävän kovassa vauhdissa toisen auton takana voi peesata ilmanvastukselta suojassa.

Onneksi peliin pääsee pehmeästi sisään. Realistisuutta, aputoimintoja ja muita valintoja on riittävän monipuolisesti, jotta asioihin voi keskittyä vähitellen. Auton pitäminen ehjänä edes yhden kierroksen ajan kunnon nopeuksilla sateisessa säässä ja realistisimmilla asetuksilla onnistuu vasta monen istunnon jälkeen.

Varikkojen velhot

Yhtäkään kilpailua ei voiteta pelkästään ajamalla, vaan varikolla kuluu aivan varmasti

enemmän aikaa kuin ratin takana. Auton virittäminen on taidetta, jossa etsitään tasapaino nopeuden, renkaiden pidon ja ilmanvastuksen välillä. Renkaiden ilmanpaineet ja koostumus, siivekkeiden kulmat, iskunvaimentimien jäykkyys, vaihteiden välitykset sekä renkaiden ripustuskulmat ovat vain muutamia keinoja, joiden avulla autoa yritetään saada mahdollisimman nopeaksi ja ohjattavaksi.

Parasta (tai rasittavinta) hommassa on se, että viritysrumba odottaa ennen jokaista kilpailua. Radoilla on omat kummallisuutensa, mutta myös kilpailujen sääolosuhteet vaikuttavat ratkaisevasti auton säätöihin. Käytännössä virittely tapahtuu niin, että ensin tehdään karkeat perussäädöt, ajetaan pari kierrosta kokeeksi, tarkennetaan säätöjä ja ajetaan taas koekierrokset. Näin jatketaan kunnes on löy-

detty mahdollisimman hyvä kiihtyvyys, nopeus, renkaiden pito ja kohtuullinen bensankulutus.

Aikaa kuluu senkin takia, että auton kilpailukäyttäytyminen tulee esille vasta kun renkaat ovat lämmenneet parin kierroksen ajamisella. Tiettyjen auton perusominaisuuksien hallinta tai niiden oppiminen pelailun myötä on aivan välttämätöntä. Sen verran tekijät ovat kuitenkin tehneet myönnytyksiä, että malliksi mukana on muutamat valmiit asetukset.

Kuvakulmia

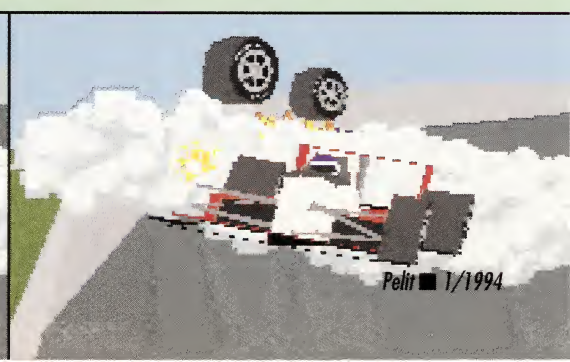
Realismi ei lopu pelkästään insinööritaitoihin tai nipelletietoihin. Samaa pilkuntarkkaa linjaa jatketaan grafiikassa. Nopealla mikrolla pääsee nautiskelemaan komeista yksityiskohdista autoissa, radoissa ja ratojen varsilla. Jokaista autoa koristavat yksitylliset maalaukset, ja merkit ja radat ovat täynnä mainoskylttejä, jarrutusjälkiä ja muuta tilpehööriä. Kolareissa renkaat lentelevät ja kipinät sinkoilevat savun ja pölyn keskellä.

Saavutuksia tai pahimpia töppejä pääsee seuraamaan hyvin toteutetuilla pikauusinoilla. Kuvakulmia on auton sisältä ja ulkoa, mutta dramaattisimpia ovat filminpätkät tv-lähetyksien tapaan radan varsilla olevista kameroista. Tunnelma on kuin telkkarissa, paitsi tällä kerralla ratissa olenkin minä.

Nopeus ja sulavuus ovat kuitenkin tärkeämpiä kuin kauniit kuvat, joten onneksi yksityiskohtaisuutta voi säätää itse tai antaa koneelle pienin sallittu näytön päivitysnopeus, jolloin grafiikan tarkkuus määräytyy dynaamisesti pelin edetessä. Hyvä idea, joka pitää huolen siitä, että mitään yllättävää tökkimistä ei pääse tapahtumaan.

Nautittavaa tarkkuutta

Oikeastaan ainoa narisemisen aihe on vaatimaton äänipuoli. Moottoreista kuuluu pateettista ininää ilman mitään voiman



tuntua eikä kolareitakaan säestettyä kellin kolinalla vaan epä-määräisellä mölinällä. Musiikki on aiheeseen sopivasti vauhdikasta, mutta kyllä peli olisi ansainnut huomattavasti munakaammat ääniefektit lisäämään vauhdin ja voiman tuntua.

Pelin todellinen viehätys on viimeisten mutta sitäkin tärkeämpien sekuntien puristamisessa virtittelyn, harjoittelun ja ajolinjojen jatkuvalla parantamisella. Simppeleitä sunnuntaikuskien sutaisuja on julkaistu kaspain, mutta Indy Car on tähän saakka realistisin, näyttävän ja nautittavin autopeli.

Indy Car on autourheilusta innostuneen unelma. Pitäytymisen tiukasti realismuudessa takaan kuitenkin samalla sen, että satunnaiselle ajelijalle se voi olla liian raskas paketti.

Kaj Laaksonen

Papyrus/Virgin

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib (Gold),

PAS, Roland, General MIDI

Ohjaus: N, H, J, jalkapedaalit,

rattiohjaimet

Kiintolevy: 12,2 Mt

Muuta: laitevaatimus 386DX/25 tai nopeampi, 4 Mt RAM

Testattu: 486/33, SB, General MIDI, Virtual Pilot -rattiohjain



Toteutus

Tarkkuutta viimeistä piirtoa myöten sekä grafiikassa että monipuolisissa valinnoissa. Kaveria vastaan voi kilpailla modeemin tai sarjakaapelin välityksellä.

Kynnys

Kärsivällisyyttä ja tekniikan opettelua vaaditaan paljon. Mielenkiintoinen ja opettavainen manuaali on syytä sisällyttää.

Yhteenveto

Kierroksen edellä kilpailijoita.

Urheilupeli/Simulaattori

Pikkutuhma seksi myy aina, ja niinpä vähemmän korkealaatuisesta tuotannostaan tunnettu Tsunami on työntänyt sovinniset sorkkansa simuloituun sosiaaliseen kanssakäymiseen niin kutsuttujen "naisten" kanssa. Oletko tarpeeksi Mies päästäksesi "treffeille" viiden digitaalihempukan kanssa?

Ensivaikutelma Tsunamin sosiaalisesta fantasiapelistä on hyvä. Laatikon kansikuva on, öh, vähintäänkin mielenkiintoinen ja ainakaan miespuoliset peliostajat eivät voi olla huomaamatta sitä pelikaupan hyllystä. Tyylikäs pakkaus sekä kaksi (!) CD:tä kansikuvatyttö-printtauksella vihaavat laadukkaaseen CD-grafiikkaan ja larrymaiseen huumoriin.

Alkudemo alkaa kapakasta, jossa avulias kaveri antaa Jerin treffipalvelun osoitteen. Hemaiseva Jeri järkeää kontaktit viiteen eri tyttöön, ja lupaa lähteä itsekin treffeille, mikäli treffit muiden kanssa onnistuvat. Tapaamiset järjestyvät jututtamalla ensin Jeriä ja sen jälkeen treffikandidaatteja. Tämä jutustelu hoidetaan monivalintatekniikalla, jossa pelaaja valitsee pelin ehdottamasta kolmesta repliikistä sopivimman. Vastaukset tulevat kuvan ja äänen kera tyyliin "Ah, olet ihana" tai "Piääh, olet mäntti".

Kaikki viisi tyttöä kokoontuvat Iron Maiden -kuntosalilla. Sieltä "valitaan" tyttö, jonka kanssa halutaan jutustella. Hyvällä supliikilla saadaan työltä tiukattua puhelinnumero, oikein hoidettu puhelinkeskustelu taas johtaa treffeille. Tätä seuraa pakollinen toiminto-osuus, joka on väripyssysotaa, laskuvarjoheppelyä tai vastaavaa. Esimerkiksi Quinn suostuu jatkamaan treffejä vain, jos "miehekkyytensä" todistaa osumalla häneen väripyssysodassa viisi kertaa. Tämä toiminto-osuus on typerän pelin typerimpiä piirteitä, muun muassa väripyssysodassa on neljä paikkaa, jossa Quinn voi piileskellä, ja näistä pitää arvata oikein. Peli perustuu täysin sattumaan: arvaat väärin ja häviät, arvaat oikein ja voit, joten save- ja restore-toiminnot ovat ahkerassa käytössä.

Adventure



Väripyssysotaa

Puutostiloja

Mukana tulevista tyttöjen kuvauksista selviää tyttöjen taustatiedot, joiden mukaan heidän kanssaan tulee keskustella: kun taustakuvausten mukaan Erin inhoaa lakimiesvitsejä, ei saa kertoa lakimiesvitsejä. Kun Quinn inhoaa pehmoja, täytyy valita vaihtoehdoista machomaisiin. Romantiikkaa janoavalle Fawnille täytyy valita repliikki, jossa löpötelään kynttiläillallisista ja pitsiverhoista. Huumaavan älyä vaativaa.

Man Enoughissa ensimmäisenä silmään pistää hämmästyttävän sujuuinen grafiikka: sekä kuvat että videopätkät ovat huonolaatuisia. Videopätkien sujuisuus on jotenkin on teknisesti ymmärrettävää, mutta miten ihmeessä kuvatkin ovat (muutamia poikkeuksia lukuunottamatta) näin törkeän huonoja? Koko kauheus ei varmasti välity kuvista, mutta uskokaa pois, ne ovat surkeita.

Alun muutamaa hyvää viitsiä lukuunottamatta Man Enough on kuiva, huumoriton, tylsä ja tuhrainen tirkistelypeli, jossa ei edes ole juuri mitään tirkisteltävää. Ainoat hyvät näyttelijät poppoosta ovat itse Jeri ja alun mieskaveri, muiden ylinäytellyt ja teennäiset vuorosanat ovat hävettävän hirvittävää kuultavaa.

Lienee jo täysin selvää, että Man

Enough on suunnattu vain miespuolisille pelaajille. Vaikka en olekaan mikään paavonikula, pelin stereotypiat ja asenteellisuus ovat todella häiritseviä, etenkin kun huumori loistaa poissaolollaan. Varokaa tätä, hyvän pakkauksen alla on silkkaa sontaa. Voi sitä onnetonta, joka tähän rahansa haaskaa.

TJ Talasmaa

Tsunami/Accolade

PC CD-ROM

Näyttö: VGA (MCGA ei käy)

Ääni: Sound Blaster, Sound Blaster

Pro, Pro Audio Spectrum, Adlib

Gold, Covox Sound Master II

Laitevaatimukset: 386 25 Mhz,

CD-ROM, DOS 5.0 tai uudempi, hiiri

Ohjaus: H, N

Kiintolevytila: 0,5 Mt

Testattu: PC 486, SB

Toteutus

Miten voi täysin grafiikkaan ja huumoriin perustuvan pelin munata näin totaalisesti?

Kynnys

Englanninkielen taito tarpeen.

Yhteenveto

Surkea ja typerä CD-pelin irvikuva.

Seikkailu



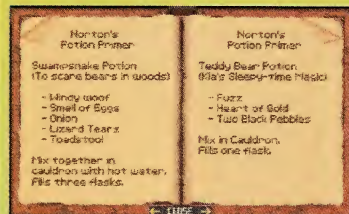
91



1/1994 ■ Pelit

15

Fables & Fiends:



Loitsukirjassa on ohjeet esimerkiksi suokäärmeen ja nallen taikomiseksi.

Homma-hanskassa

Kyrandian jäljellä olevat tietäjät kokoontuvat pohtimaan tilannetta. He päättävät lähettää Zanthian, tietäjästä nuorimman, hakemaan maan syvyyksistä ankkuria, jolla Kyrandia pelastuu. Kotona Zanthiaa odottaa ikävä yllätys: joku ryökäle onkin varastanut kaikki nuoren alkemistin kamat ja rikkonut koko huushollin. Apulaisen virkaa toimittava pikku apulainen fauni (se, joka varasti maljan Kyrandia ykkösessä) vaan istua röhöttää, eikä edes yritä auttaa.

Hand of Fate eli Kyrandia 2 alkaa tyypilliseen seikkailupelin tapaan tavaroiden keräämisellä. Pikku hiljaa Zanthian tärkeimmät tavarat eli pata ja taikakirja löytyvät, mikä kannosta, mikä puunkolosta. Ne ovat pelin kannalta tärkeitä, sillä padassa Zanthia sekoittaa loitsunsa, alkemisti kun on, ja taikakirjasta taas löytyvät ohjeet pulmatilanteissa tarvittaviin loitsuihin.

Somewhere over the Rainbow

Peli jakaantuu löyhästi neljään osaan. Kyrandiasta matkataan pieneen satamakaupunkiin ja sieltä Tulivuorisaaarelle, jonka sisuksista pitäisi löytyä se maailman pelastava ankkuri. Matkaan tulee kuitenkin mutkia ja pian Zanthia löytää itsensä lumimiehen terrorisoimasta vuoristosta. Sieltä kävellään sateenkaaren päähän kuin laulussa ikään.



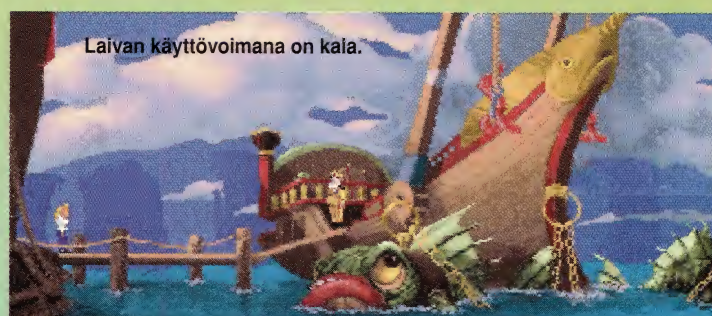
Mistä apu Kyrandialle?



Taas Marko on pulassa.



●● Paluu Kyrandiaan tapahtuu vähän huonoon aikaan: Kyrandia on näet katoamassa. Kivi kiveltä, puu puulta, satuolio satuoliolta Kyrandia häviää jäljettömiin. Jotain tarttis tehreä.



Laivan käyttövoimana on kala.

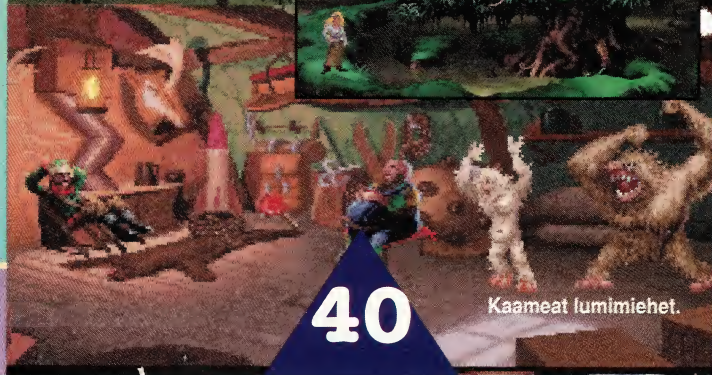


Wharf



Nyt sammakko on pulassa.

Tulikärpäsilä saa pelikohtaisen oven avaamis-koodin.



Kaameat lumimiehet.

Zanthia törmää vähän väliä poikaystävänsä Markoon, joka haluaa kovasti auttaa, mutta joutuu tuon tuostakin pulaan. Kaitken kiireen keskellä Zanthian täytyy vielä hänetkin auttaa kiipeleistä. Markon kannoilla juoksee käsi, se kuuluisa Kohtalon käsi, jonka kavalat juonet alkavat pikku hiljaa selvitä.

Neito Zanthia ei ole kuolematon, mutta kuolemat tulevat yleensä varsin fiksusti, eli omasta tyhmyydestä: kuka järkevä ihminen nyt menisi juoksuhiekkaan tai vapaaehtoisesti jäisi kuuluisalle ihmisryöjien saarelle.

Pata kattilaa soimaa

Käyttöliityntä on se vanha hyvä tuttu: ei ikoneita, ei optioita, vain hiiri ja napautus. Tavarana napauttaminen poimii sen, pitkin kuvaruutua napauttaminen kävelyttää, puhumaan kykenevää napauttaminen puhuttaa. Omia vuorosanojaan ei voi valita, ja kannattaa muistaa, että muilla on yleensä puhuttavaa enemmän kuin yhden napauksen verran.

Zanthian täytyy tietysti myös välillä harjoittaa ammattiaan eli alkemiaa päästäkseen pulasta. Loitsut ovat juomia, jotka Zanthia sekoittaa padassaan. Loitsu kerätään talteen pulloon, mihin mahtuu kevyesti niin voileipä kuin lumiukkokin. Väärästä aineksesta syntyy vain lämmintä vettä. Vaikka aineet ovatkin kertakäyttöisiä, hukkaan menneit-



Kalatalo?

Sateenkaarikone toimii.

Ankkurin pitäisi pelastaa Kyrandia.

ten tilalle löytyvät uudet samoista paikoista kuin edellisetkin.

Zanthia lukee viestit, syö ja juo, kun tavaraa napauttaa hänen päällään. Varsinaisesti ei Zanthiaa tarvitse syöttää, mutta se on näppärä keino päästä eroon inventaarion ylimääräisestä ruoka-aineeksi kelpaavasta

kamasta.

Onneksi niin kävelemisen kuin puhumisenkin nopeutta voi säätää, ja mikä tärkeintä, puhumisen saa kuitattua hiirellä näpäyttämällä. Ilahduttavaa, jos joutuu hiomaan samaa kohtaa ja osaa repliikit jo ulkoa.

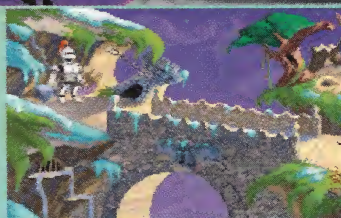


Myös Zanthia goes Jurassic Park.



Zanthia kohtaa loppunsa ihmissyöjien saarella.

Lopun Hanoin tornit -mukaelmassa menee hermot.



Ritari pitäisi saada pois tieltä.



At least Kyrandia is safe now.

Kyrandia on pelastettu.

Hyllyt täynnä

Vinkkejä Hand of Fate viljelee paikoittain todella hyvin, paikoittain vähemmän. Kun aikaansa miettii ja kuljeskelee maisemaa naputellen, Zanthia ennemmin tai myöhemmin sanoo jotain siihen suuntaan, että olisiko lumuikosta apua, tai saiskohan tuon kiven avulla tulta. Se, että löytää sitten tarpeellisiin loitsuihin tarvittavat ainekset, onkin toinen juttu. Ohjeethan ovat tietysti kryptisiä.

Zanthian tavaravarastona toimii neliosainen hyllystö, jota pyörittämällä eri hyllyt saa näkyviin. Kamaa sinne mahtuu melkoinen määrä, eikä se käykään ahtaaksi kuin pelin ensimmäisessä osiossa. Osien välillä Zanthia saa nimittäin sellaista kyytiä, että kamatkin putoilevat repusta.

Grafiikka ja animointi on taas tuttua taattua Westwoodin tyyliä: ah niin kaunista, kaunista ja kaunista. Tyypilliseen tapaan Westwood on lisäillyt pikku animaatiota myös inventoriin: pyörivä kivi pyörii, rumpu rummuttaa itsekseen, padasta luikertelee välillä vihreä liana, välillä siellä näkyy silmät, välillä sen poikki seilaa pikkuihin purjevene. Zanthia jopa vaihtaa asuaan kulloiseenkin ilmastoon sopivaksi käden käänteessä.

Pikku sisäpiirivitsejä on myös mukana. Voileipäloitsu on "Dwightin lounasylätys", Dwight Okahara on yksi muusikoista. Rumpu soittaa "Frank Klepackin spesiaalia", joka sattuu olemaan Westwoodin päämuusikko ja niin edelleen. Tämän lisäksi viitataan tietysti edelliseen Kyrandiaan sekä esimerkiksi merirosvojen kadonneeseen aarteeseen puhumattaan Jurassic Parkista.

Lisää pituutta

Legend of Kyrandiaa haukuttiin lyhyeksi ja helpoksi. Nyt on Westwood pannut parastaan ja saaneetkin Hand of Fateen sekä pituutta että vaikeutta. Mukana on jälleen myös ainakin yksi pelikohtainen ongelma Kyrandia ykkösen jalokivien tapaan: pari ovea aukeaa värikoodilla, jonka saa tulikärpästen tanssista.

Toinen etenemistä hidastava paikka on sateenkaarikoneen käynnistys, jossa täytyy tehdä oikeanvärisiä nesteitä peräti seitsemän kappaletta. Mutta se,

mikä pudotti pisteitä on lopun Hanoin tornit -peli, joka täytyy pelata läpi kaksi kertaa, ja joka on ilmeisesti pelkkää kiusaa ja pelin typerää vaikeuttamista. Käsikirjoittajapojat ovat selvästi pitkittäneet loppua hätäpäissään.

Kaiken kaikkiaan Hand of Fate on nautittavaa ja mielenkiintoista seikkailua erittäin kauniisti piirretyssä maisemassa. Mutta oliko se Hand of Fate todellakin kaiken pahan alku ja juuri? Ja miksi se teki, mitä teki? Eipä tuo oikein hyvin selvinnyt. (Selvisikö jollekin, mikä oli Lands of Loren Throne of Chaos?)

Tuija Linden

Westwood/Virgin

PC

Näyttö: VGA, MCGA

Ääni: Sound Blaster + Pro,

AdLib + Gold, Roland Mt-32/Lapc-1,

General Midi

Ohjaus: H

Muuta: minimi 386/20 MHz,

DOS 5.0 tai uud. 2 Mt RAM, tukee

Windowsia

Kiintolevy: 17 Mt

Testattu: 486, SB



Mitä tapahtuukaan Kyrandia 3:ssa?

Toteutus

Kaunista grafiikkaa ja kelpo ongelmia. Nautittava juoni.

Kynnys

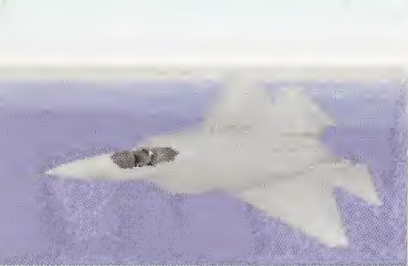
Eipä taida tuota olla seikkailijoille.

Yhteenveto

Kyllä Westwood hommansa osaa. Vielä kun unohtaisi typerät pelin tahalliset vaikeuttamiset ja pitkittämiset ja keskittyisi kunnan juonenkulkuun loppuun asti.

Seikkailu

88



TFX

PALJON MÖLYÄ TYHJÄSTÄ

TFX:ssä on kolme lähitu-levaisuuden konetta, joilla lennetään YK:n palkkalistoilla maailman kriisipaikoissa, niin kuin Somaliassa, Bosniassa, Libyassa ja sillai. Mikäli onnistuu läpäisemään harjoitustehtävät, voi kokeilla juonellisia kampanjoita. Lisäksi mukana on vapaata lentelyä ja omia tehtäviäkin voi koostaa.

Tulevaisuuden trio

EFA Eurofighter on varsinainen kuolemankone: ilman lisäpolttoainesäiliöitä löpöä riittää jopa useaksi minuutiksi. Käyttökelpoisin on F-22 Superstar, mikäli ehtii nostaa laskutelineet sen sekunnin aikana, jolloin se tukialuslaukaisussa on mahdollista. Kolmantena sopassa on F-117A Stealth Fighter ja vielä aitona, ilman A-A-kapasiteettia olevana versiona.

Manuaalisia DID hehkuttaa, kuinka simun lentomalli on Maailman Paras, ja ottaa huomioon niin lämpötilan vaikutuksen kuin ilmakehän ylimpien kerrosten liikkeetkin. Lentomallista en oikeastaan mitään pahaa sanottavaa löydä, hilpeän kiikkeriä rassit tuntuvat kyllä olevan, mutta niin on Mig-29:kin. Puuhastellessaan näiden merkittävien detaljien kanssa DID on tosin unohtanut kaikkea pientä.

Siipimiehiä nyt olisikin ihan liikaa toivoa, tosi miehet lentävät aina yksin maailmaa vastaan. Eivätkä he tarvitse edes kunnan käskynjakoa, kerran ohjaamossa näkyvä lyhyt virke kyllä riittää. Jokaisella kunnan pelaajalla on tietysti valokuvamuisti.

Suunnistuksesta on tehty tosi jännää, sillä normaaleja waypointeja ei ole. Yksi autopiloteista osaa kyllä lentää way-

●● Englantilaisiin voi luottaa: yhdeksän kymmenestä edes simulaattorilta vivahtavasta yrityksestä on säännöllisesti avuttomia virityksiä, eikä kuuluisan Digital Image Designin etukäteen kohuttu lentosimulaattori Tactical Fighter Experiment suinkaan ole se kymmenes.



Virtuaalihyttiä käyttämällä lentämisestä tulee entistäkin ihmeellisempi kokemus.

pointista toiseen, joskin nämä eivät näyttäisi olevan maalin lähellä. Mitään vaihda waypoint-toimintoa ei DID ole katsonut tarpeelliseksi.

Kun polttoaine yleensä loppuu aivan liian aikaisin, on hyvä että TFX:n autolaskujärjestelmällä pystyy teleporttaamaan kotiin vaikka kuinka kaukaa kesken taistelun ilman että polttoainetta kuluu. On siinä vihollisilla ihmettelemistä... Sen vastapainoksi pieleen menevää tehtävää ei voi hylätä kuin resetoimalla koneen. Se on hauskaa etenkin harjoittelussa, jossa on vain kolme yritystä per tehtävä ennen kuin saa potkut ja koko paskan saa taas aloittaa alusta.

Taistelua taivaalla

Koneet on varustettu pienellä, yhdistetyllä maa/ilmalalututkalalla, joka samalla toimii jonkinlaisena uhkavaroitussysteeminä, ja kunnan navigoinnin korvikkeena on pieni kartta.

Vaikka TFX:ssä näyttäisi olevan paljon paukkuvia leluja, itseasiassa suurin osa menee päällekkäin toistensa kanssa. Kiitoratojen tuhoamiseen on neljä eri vaihtoehtoa, mutta sen sijaan esimerkiksi tankkien tuhoamiseen käy vain laserohjattu AGM-65E Maverick. Se ei valittavasti osaa seurata liikkuvaa kohdetta kuten vanhempi D-versio, joten osumien kanssa on vähän niin ja näin.

Pommit ovat lähes kaikki la-



YK kylvää kuolemaa.

serohjattuja. Ihan hyvä, mutta kun lasertargetointi toimii huonosti. Tähtäin liikkuu hitaasti ja väärän lukituksen purku ei meinaa aina onnistua. Pommitusmoodeja ei (epärealistisesti) voi valita, joten ainoastaan Mk-82-peruspommeja voi käyttää CCIP-tähtäimen kanssa. Mutta kun kasikakkosia saa mukaan vain yhden per sopiva ripustin eli maksimissaan neljä (vertailun vuoksi: Falconin kahteen pommiripustimeen niitä saa 24), niin ei se oikeastaan ole mikään vaihtoehto.

Ja lopuksi vielä konetykki, joka on lähes hyödytön, koska DID on unohtanut lähes kaikkia suihkuhävittäjissä olevan tietokonetähtäinen, joka näyttää minne luodit lentäisivät. Ilman sitä vikkelästi pujottelevien vihollisten ammuskelu on melko toivotonta.

Kovat vaatimukset

Jos koneessa ei ole 8 megatavua ja 486-prosessoria, TFX on on nykivää piinaa. Jatkuva grafiikan ja samplattujen efektien latailu kiintolevyiltä saa muuta kuin hermot nykimään. Kunnan koneen omistaja saakin vastapainoksi varsin keskinkertaista gouraud-varjostettua grafiikkaa, ja esimerkiksi maastografiikassa Tornado pieksee TFX:n 10-5. Graafisista kikkailuista, kuten virtuaaliohjaamosta, voi lukea englantilaisista lehdistä, pelattavuuden kannalta ne ovat hyödyttömiä.

Tehtäviä säestää railakas musiikki (jonka onneksi saa pois). Oceanin pääjohtaja Gary Bracey on vastuussa pilotin samplatusta puheesta. Efekteissä ei ole kehumista: sekä ohjuslaukaisuetä pommien pudottamissample ovat samat, ja ko-

netykin sample on noin kolme kertaa pitempi kuin sarja itse. Lisäksi TFX:ssä on ilmeisesti videonauhuri, mutta sen käyttöä tai edes käynnistämistä ei kerrota missään.

TFX:ssä on muutama kiva graafinen efekti, mahdollisuus ilmatankkaukseen ja laserluku-tusnäyttö on hauskan näköinen, mutta muuten TFX ponnahtelee keskinkertaisen ja huonon välissä. Käteän jää räpellys, joka ei tarjoa mitään sen enempää realismia kuin rattoisaa toimintakaan kaipaavalle kotipilotille.

Nnirvi

DID/Ocean

PC

Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, SB, Roland LAPC1,
SCC1 Canvas
Ohjaus: N, H, J, FCS, FS Pro
Kiintolevy: 12 (+4) Mt
Muuta: 386, 2 Mt RAM

Testattu: 486/50 4 Mt, SB, VGA



Toteutus

Grafiikan ja äänen toimivuudessa paljon toivomisen varaa. Suurin osa lentosimujen perustoinnoista puuttuu.

Kynnys

Mitä vähemmän on lentänyt kunnan simuilla, sen parempi. Manuaali on huono.

Yhteenveto

Moni kakku päältä kaunis -simulaattori englantilaiseen makuun.

Lentosimulaattori

73

Väliraportti

innocent
until caught

Verot vaikka väkivalloin

Kaikki saa alkunsa, kun universaali verotoimisto IRSD huomaa sankarin viime vuosina luistelleen veronmaksusta ja päättää ryhtyä keräämään saataviaan. Laddilla on vain 28 päivää aikaa kerätä IRSD:n vaatimat miljoonat tai häntä odottaa tuskallinen loppu.

Psygnosiksen seikkailupeliesikoisessa pelaaja astuu galaksia kiertävän pikkuvarkaan nahkahousuihin hyvin rexnebularmaisissa tunnelmissa. Tosi vaikeasti, kylläkin.

Tapahtunut tähän mennessä

Innocent Until Caught tuntuu yllättävän hankalalta paketilta, sillä jostain maagisesta syystä jämähdin kiinni pelin alkumetreille. Joko syy on pelissä tai minussa, mutta kaikesta yrittämisestä huolimatta ei seikkailu tunnu etenevän. Varsinaisen arvostelun saatte lukea pirunryrkin vihdoin ratkettua ja pelin edettyä edes puolen välin paikoille. Nyt kuitenkin ensivaikutelmia tähänastisen pelikokemuksen pohjalta.

Innocent alkaa Laddin laskeututtua läheiselle planeetalle, jonka kaupunkinäkömät ovat melko kauniisti piirrettyjä. Seikkailun johto onnistuu erittäin sierrahtavalla käyttöliittymällä, jossa eri toiminnon valitaan oikeaa hiiren nappia painamalla. Ikonit on jokainen animoitu, esi-

merkiksi kävely-optiossa ikoni muuttuu jalkojaan viskivaksi tikku-ukoksi. Tämä käy pitemmän päälle todella hermoille, kuten myös ruudun alalaidasta löytyvä inventaario. Kaikki mukaan otettavat kamat voi kasata varattuun tilaan oman makunsa lailla, eli sikin sokin toisensa päälle, eikä oikeaa tavaraa pian tahdo löytää roinapinon keskeltä. Muutenkin kamanhallinta kaipaisi viilausta, sillä esineiden käyttö keskenään on todellista pikselinvilausta. Kaikesta huolimatta systeemi on kuitenkin kohtuullisen toimiva.

Musapuolella ei Sound Blaster suostunut toistamaan ensimmäistäkään nuottia, vaan ulvoi kuin kiimainen susilauma. Rolandin kautta luritukset sentään kuuluvat, mutta rasittavaan vongutukseen kyllästyy alta tunnissa. Yleisesti pelin äänimaailma kaipaisi kohennusta, sillä efektejäkään ei turhan rutkasti viijellä. Innocent yrittää myös epätoivoisesti olla hauska, mutta valitettavasti epäonnistuu lähes totaalisesti, sillä suurin osa vitsinpoikasista on keskitetty vyötärön alapuolisille alueille. Dialogia katsellessa tuleekin lähinnä sääli pelin käsikirjoittajia.

Kaikesta valituksesta huolimatta Innocent ei kuitenkaan tunnu totaalisen epäonnistuneelta, mutta siitä voin kirjoitella syvemmin vasta pelissä pitemmälle päästyäni.

Tapio Salminen



RULES OF ENGAGEMENT 2

Kapteeni käskee

Yksi luonnon suuria arvoituksia on se, miksei niin kiehtova aihealue kuin tähtialuksen kapteenina

toimiminen kelpaa pelisuunnittelijoille. Esihistoriaan ulottuva datahaku jättää käteen sellaiset nimet kuin Cosmic Balance I ja PSI-5 Trading Company, mutta uudempia ei ole kuin Rules of Engagement.

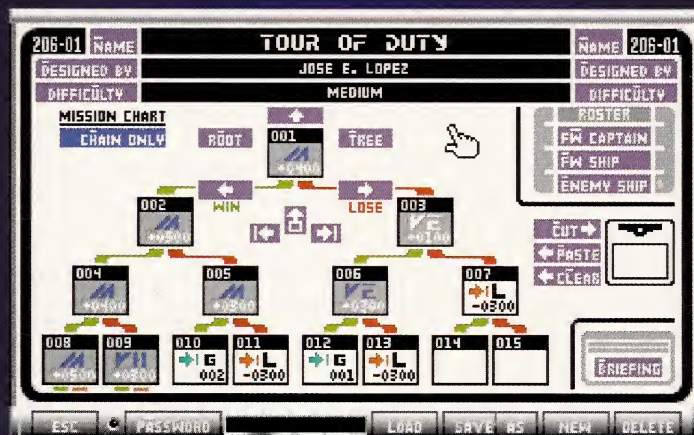
RoE 1 oli pari vuotta sitten kova sana, joskin siinä oli liikaa puutteita. Mutta vihdoin voi puhalttaa pölyt äidin ompelemasta Star Fleetin univormusta, sillä noin puolisen vuotta sitten ilmestynyt Rules of Engagement 2 on todella tanakka paketti. (Jos joku peli ei ole halunnut arvosteltavaksi, niin tämä. Mutta joutuipas kiikkiin!)

Rules of Engagement 2 on taktisen tason avaruustaistelusimulaattori, jossa pelaaja joutuu komentamaan kokonaisuutta avaruuslaivastoa. Pitkään Omnitrendin Universe-pelimaailmaan sijoittuvaa taustatariinaan sen enempää puuttumatta pelaaja astuu Federal Worlds'in laivastoon ja ottaa yhteen United Democratic Planetsin sekä lukuisten muukalaisrotujen kanssa. Mukana tulee neljä kampanjaa, mutta ainoa päämäärä on pysyä elossa sekä kerätä ylennyksiä ja kunniamerkkejä.

Paneelikeskusteluja

Aluksia on näennäisesti vain viittä tyyppiä: kuljetusalus, hävittäjä, risteilijä, raskas risteilijä ja dreadnought, mutta valinnanvaraa on taas pirusti enemmän. Jokainen alus koostuu kahdeksasta järjestelmästä (moottorit, runko, suojat, elossapito, aseistus, energia, hätävoima ja kommunikointi/sensori/luotainryppäät), ja näistä jokaiselle on useampi vaihtoehto, joten itse asiassa aluksia on paljon.

Megagrafiikan metsästäjille ROE2 ei jätä käteen mitään, sillä koko peli pyörii aluksen komentopaneelin ympärillä, ja mitään graafisesti näyttävää on turha toivoa. Kontrollisysteemi on jaettu navigointiin, kommunikointiin, taisteluun, dataan, telakointiin, korjaus- ja rahtiosuu-



Kampanja haarautuu sen mukaan, voittaako pelaaja vai ko häviääkö. Lisäksi on mahdollista määrittää kätkettyjä tavoitteita, joilla pelaajan saa vielä haaroitettua jonnekin.



Puolet kampanjapuusta. Tehtäviä voi siis olla satoja.

teen sekä hätäjärjestelmiin. Jokainen järjestelmä koostuu 2–6 neljännespaneelistä, joista voi koota ruudulle haluamansa neljän sekoituksen.

Teoriassa Rulesia voi pelata näppäimistöllä, mutta käytännössä hiiri on oluttava.

Sen minkä grafiikassa menettää äänissä voittaa. Runsaista Star Trekistä digitoituja efektejä täydentää A.N.D.I, naisen äänellä puhuva tietokone, joka pitää pelaajan ajan tasalla tyyliin "Drive system destroyed" ja "New course five four four". Paitsi esteettisesti miellyttävä, A.N.D.I on myös enemmän kuin käytännöllinen: kuka sitä pikku statuspylväitä jaksaa tihrustaa.

Lähes valon nopeudella

Alukset operoivat alivalonpeuksilla 4x4 miljardin kilometrin tehtäväalueella. Pelattavuutta varten fysiikkaa on yksinkertaistettu: pelialue on kaksiulotteinen eikä aikadilataatiota (lähes valon nopeudella kulkevasa aluksessa sen subjektiivinen aika kuluu hitaammin) sovelleta.

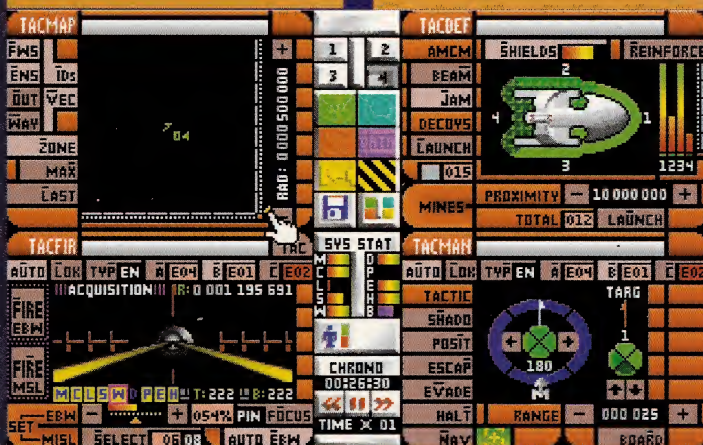
Alueella olevat objektit toimivat autopilotin kiintopisteinä, ja vapaasti sijoitettavalla navigaatiomerkillä voi alukset ohjata

minne muuten haluaa. Manuaalisestikin alusta voi ohjata, ja varsinkin taisteluissa se on tarpeellista. Rules of Engagement 2 tuo mieleen sukellusvenesimut, sillä parhaatkin sensorimallit kattavat vain kaksi prosenttia pelialueesta. Osa aluksista on varustettu sensoriluotaimilla, joita voi sitten tiputella avaruuteen ilmoittamaan ohikulkevista vihollisista.

Vaikka järjestelmissä voi olla planeettoja, tähtiä ja asteroideja, ei niihin voi törmätä. Planeetat ovat koristeina, tähtien säteily häiritsee kommunikointia. Lisäksi alueella voi olla energia-kenttiä, jotka vaikka tappavat miehistöä, ja asteroidikenttiä, joiden tärkein etu on mahdollisuus troolata niistä raaka-ainetta aluksen korjaustöihin. Asteroidit sekoittavat myös sensoreita, joskin vähän epäloogisesti. Asteroidien sisällä oleva alus on

Taistelunäyttö on navigaationäytön yksinkertaistettu versio.

Suojakenttien lisäksi aluksissa on lähipuolustusjärjestelmä, harhauttimia ja miinoja.



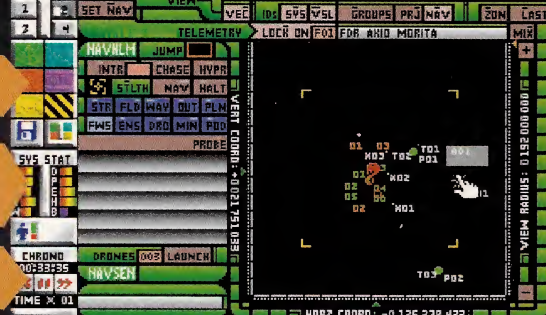
EBW-järjestelmässä voi säätää säteen voimaa ja kapeutta. Automatisoitu ammutakin onnistuu.

Taktisten manööverien lisäksi paneeli mahdollistaa suojien kierrättämisen.

Paneeli-
valikko.

Järjestelmien
ja miehistön
status.

Kello ja ajan-
nopeus



Osan paneeleista saa suurennettua ruudun kokoiseksi, jolloin niiden toiminnot yhdistyvät. Malliksi navigointipaneeli.

nimittäin melko sokea, mutta silti asteroidit eivät haitaat vyöhykkeen ulkopuolelta luotaavaa alusta.

Tähdätkää moottoreihin!

Taktisista paneeleista muun muassa nostetaan suojat, lukitaan aseet (ja tietysti myös käytetään niitä) sekä annetaan taktiset liikkumiskomennot tyyliin "roiku tuon kyljessä!" Automaattitoimintoihin sokeasti luottava saattaa kyllä pian huomata komentavansa pilveä nopeasti laajenevaa avaruusromua.

Alukset on aseistettu EBW:illä (Enhanced Beam Weapon) eli phaserin korvikkeilla, joiden teho riippuu siitä millainen asemoduli alukseen on pultattu. Toinen pääase on ohjukset, joita voi olla mukana 9 eri tyyppiä suojientuhoajista moottorinmurskaajiin. Näitä vastaan on lähipuolustusjärjestelmä ja harhauttimia.

Viimeisenä muttei vähäisimpänä aseena jotkut

omat alukset voivat kylvää miinoja, joille voi säätää laukeamisetäisyyden puolesta miljoonasta aina kymmeneen miljoonan kilometriin. Helppo tapa romuttaa oma alus on tiputella miinoja kantapäillä seuraavan laivaston niskaan liian isolla

laukeamisetaisyydellä.

Tohjoksi ampumisen lisäksi vihollisaluksen voi myös miehittää. Jos omistaa Omnitrendin Breach 2:n tai 3:n, lataa RoE 2 automaattisesti sekä pelin että siihen sopivan skenaarion, muuten taistelu käydään karulla ruudulla automaattisesti. Hämärä muistikuvani Breach 2:sta kertoo, että se oli karunpuoleinen Laser Squad -variantti.

Aluksen kärsimät vauriot osaa korjata miehistökin niin kauan kun systeemi ei ole kokonaan tuhoutunut. Näiden korjaamiseen vaaditaan tukikohdasta, ja vielä sellaista, jolla on tarpeeksi korkea teknologinen taso. Aluksissa on myös tosi hitaata hätämoottorit ja mahdollisuus hinaukseen, joten ei avaruuteen tarvitse sentään avuttomana jäädä kellumaan.

Iltauulet viestin jo toivat

Rules of Engagementin tietokonekapteenit eivät ole yhdestä puusta veistettyjä, vaan heillä on monipuoliset simuloitunut persoonat. Hyvä taktikko voi olla myös hirveä jänishousu, toinen ei märkäkorvakomentajaa tottele ja sillai. Aluksia voi niputtaa taisteluryhmäksi ja sen johtoon nimitettävä kapteeni kannattaa harkita tarkkaan.

Kun oma laivasto koostuu parhaimmillaan aika laumasta aluksia, pitää viestiliikenne hyvin homman hanskassa. Viestit matelevat valon nopeudella, eli

kun tarpeeksi kauas lähettää viestin, sen vastaanottoon saat-
taa kulua jopa tuntikausia. Yleensä viive on muutamasta sekunnista muutama minuutti. Erilaisia viestejä on useampi kymmen, ja ne voi lähettää joko yhdelle alukselle, taisteluryhmälle tai kaikille aluksille, niin omille kuin vihollisille.

Datapaneelin käyttökelpoisimpia paneeleja ovat raportti laivaston statuksesta ja siitä, mistä ne parhaillaan puuhailevat, kuten myös tehtävän tavoitteista. Lopuista paneeleista löytyy muun muassa aluksen itsetuhojärjestelmä sun muuta, osittain ilmeisesti roolipelaamista tehostavaa.

Kovaa kampanjointia

Mukana tulevan neljän kampanjan lisäksi myös omia voi tehdä todella hyvällä kampanjaeditorilla, johon Origin olisi saanut tutustua ennen Wing Commander Academy -rahastustaan. Omalla editorillaan tehtävät linkitetään puuhakemistoon, joten voiton/tappion seurauksena peli hyppää asianomaiseen tehtävään. Lisäksi vielä kampanjoita saa linkattua toisiinsa, ja jos tämäkään ei riitä, saa tehtävään määritettyä kätkettyä hyppyä. Eli jos vaikka pelaaja valloittaa tukikohdan ja löytää salattua tietoa, tavanomaisen voitto/tappiohaarautuman asemesta hypätäänkin aivan uuteen suuntaan. Tehtäväeditori on karu, mutta käyttökelpoinen. Sekä kapteeneita, niin omia kuin vihollisaluksia ja muukalaisrotuja voi rakentaa itse niin paljon kuin sielu sietää. Kampanjoita piristämään voi vielä liittää kuvia (GIF) tai animaatioita (ANI).

Puutteita, muttei räikeitä

Parantamisen varaa löytyy vielä. Ergonomiaa saisi vielä viilail-

la, kommunikoinnista puuttuu mahdollisuus lähettää sama viesti useammalle kuin yhdelle, mutta ei kaikille aluksille, ja tehtävän aloitus kapteenien ja laivojen valintoineen voi kestää jopa kauemmin kuin itse tehtävä. Räikeitä mokia ei kuitenkaan löydy, ja käytettävissä olevia optioita on enemmän kuin tarpeeksi.

Rules of Engagement 2 on (pikkuruisen) genrensä paras, yllättävänkin laaja ja monipuolinen. Vaisto vain kertoo, että Rules of Engagement 2 on tuomittu jäämään pienen vähemmistön kulttipeliksi.

Kommodori Nnirvi, FWS Akia Morita

Omnitrend/Impressions

PC: Amiga

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland,

Pro Audio Spectrum

Ohjaukset: H, N

Kiintolevy: 8 Mt

Muuta: tukee matematiikkaprosessoria, minimi 386SX 2 Mt RAM

Testattu: 486/50, SB



Aluksen ohjaukset vaatii vain suunnan ja nopeuden vääntelyä hiirellä.

Toteutus

Ihan toimiva käyttöliittymä ja hyvät äänet. Syvyyttä ja yksityiskohtia runsaasti, sisältää jopa suorastaan vallankumouksellisia optioita.

Kynnys

Perusasiat oppii varsin helposti, joskin hoksottimia vaaditaan kaikkien asioiden hyödyntämiseen.

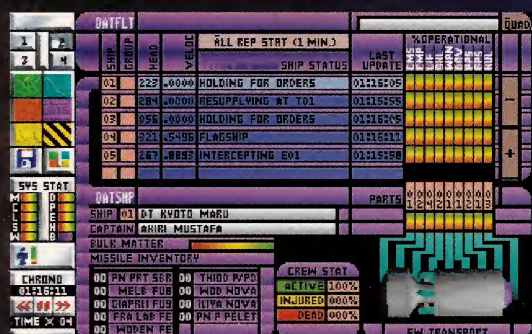
Yhteenveto

Erinomainen taktisen tason avaruusalussimulaattori.

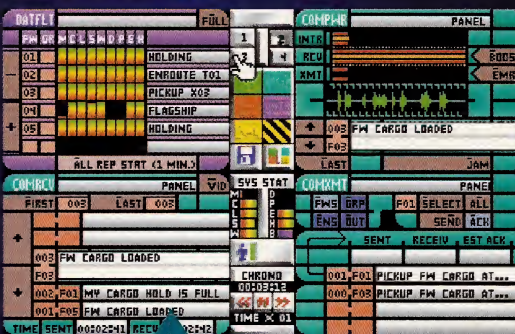
Strategiapeli



Mitäpä ne pikku apulaiseni oikein puuhailevat?



Kommunikointipaneelit.



Miten teemme toimintapeliä kunin-kaan? Otamme ensin terminaattorit, sijoitamme ne virtuaali-3D-maailmaan ja maustamme raskailla konetuliaseilla. Tätä reseptiä ei voi mu-
nata, eihän?

Terminator: Raivoisaa Ryntäilyä on Bethesdan yritys tehdä rankka toimintapeli. Raivoisa ryntäily muuttuu laimeaksi lepatukseksi jo pelin toisessa tasossa ja sen jälkeen Bethesda tup-laa puuduttavan etsimisen. Ei pitäisi yrittää rahastaa Doomilla jos ei osaa.

Taistelu jatkuu (ja jatkuu)

Kapinallisten tuhotessa SkyNetin tämä ovela pikku tietokone teki itsestään backupin MetaNodeen ja lähetti sen ajassa takaisin vuoteen 1984. Siellä MetaNode etsi Yhdysvaltain puolustusvoimien pääkoneen, siirsi tietoisuutensa salaa siihen ja aloitti ydinsodan.

Mutta John Connor ja kapinalliset kumppanit ehtivät myös lähettää miehensä menneisyyteen. Pikku töppi aiheutti saapumisen liian myöhään: MetaNode oli jo vauhdissa ja täytti CyberDyne Systemsin käytäviä alkeellisilla terminaattorimalleilla. Pukeutuneena ACE-taisteluhaarniskan kevyeen prototyyppimalliin kommando aloittaa tehtävänsä. 80-luvun aseilla ei MetaNodea tuhota, vaan ensin täytyy löytää sopivat osat Phased Plasma Cannonin rakentamiseen.

Nice night for a walk

Tehtävä on yksinkertainen: käy läpi kaikki 32 kerrosta, etsi kaikki PPC:n tarvittavat osat ja tuhota MetaNode. Suurimmassa osassa tasoja joutuu etsimään myös hissinovet avaavia avainkortteja, mutta muuten voi hyvin lähettää aivot vaikka Bahama-saarille lepäilemään. Alkupis-



toolin lisäksi myöhemmin löytyy Uzi, rynnäkkökiväärit M-16 ja Kalasnikov, pumppuhaukikko, minigun, M-30 kranaattikivääri ja tietysti PPC. Muuta löydettävää ovat ammuksien ja eritehoiset ensiapu- ja haarniskankorjauspakkaukset.

Bethesdan grafiikka- ja äänirutiinit ovat ottaneet jättiharpauksen eteenpäin, mutta pelisuunnittelu on kompastunut ja ruhjottu niiden jalkoihin. Terminator: 2029:n mukavan vaihtelevista, pelattavan kokoisista tehtävistä on luovuttu ja tehty suoraviivainen toimintapeli.

Mutta kun se suoraviivaisuus on käyrempi kuin muotopuoli

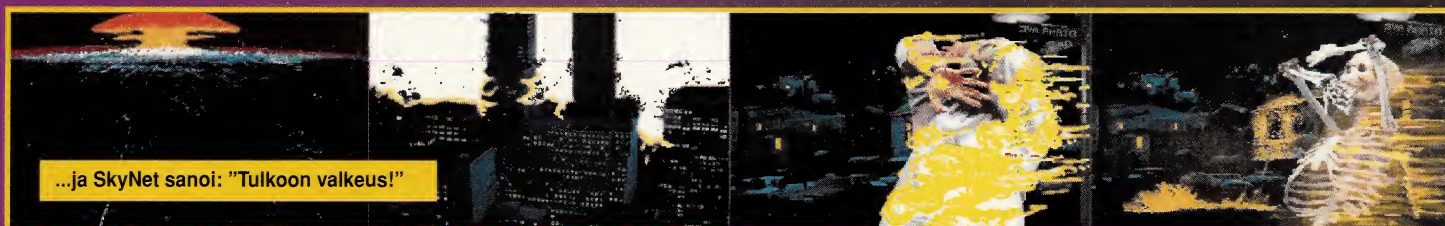
banana. Taktikointia ei juuri pysty harrastamaan, ja puhtaan ammuskeluna Rampage on liian hidastempoinen, terminaattoreita kun tulee vastaan liian pieninä laumoina. Lisäksi, aseesta riippumatta, ne täytyy saada juuri pyssynpiipun eteen eli vaikka näyttää siltä, että minigun levittää lyijyä koko käytävän täydeltä, kohde on enemmän turvassa kuin äitinsä sylissä lepäilevä lapsi. Kun muistaa 2029:n erinomaisen hyvin toteutetun "pikselikin riittää"-ampumisen, ei voi kuin ihmetellä.

Toiseksi perusidea, eli yhden, kahden välttämättömän esineen etsiminen aivan liian sokkeloi-

sista ja isoista tasoista kolmenkymmenen kahden tason verran on susi jo syntyessään. CyberDyner työntekijöilläkin meni varmaan koko työpäivä kun he yrittivät löytää vessan. Paikotusapuna on vain pieni lähiympäristön näyttävä kartta, kun koko tason vierailut paikat näytävä automaattikartta olisi EHDOTTOMASTI pitänyt olla.

Minulle nimittäin kävi nolosti: kolusin tason neljä takuuvaramasti läpi huone huoneelta VII-SI kiduttavan tylsää kertaa, mutta avainkorttia seuraavan kerrokseen ei löytynyt (tai sitten kyseessä on bugi). Epätoivoisani turvauduin jopa loppumatomat elämät, ammuksien ja kaikki aseet tarjoavaan traineriin, mutta korttia ei löydy. Sainpahan edes testattua kaikki aseet, ettei tästä tullut totaalisesti noloa arvostelua. Kuvista olen päätellyt, että pitemmälle mentäessä typerät sokkelo-layoutit saattavat yksinkertaistua, mutta se ei auta Rampagen perusvirheisiin.

Lopullinen naula Rampagen arkkuun on Doom. Taskulamppu näyttää pimeässä kirkkaalta, mutta kun aurinko nousee niin se siitä valosta. Vaikka pelit ideaan ovat kuin veljet keskenään, ei Rampagea yksinkertaisesti enää pysty pelaamaan



...ja SkyNet sanoi: "Tulkoon valkeus!"

Doom-tartunnan jälkeen, sillä tuntuu, ettei siinä ole mitään tehty oikein.

Päreet lentävät

Grafiikka on ihan hyvää, mutta vaatii tehokoneen. Jouduin jopa 486/50:lla tinkimään detaljeista saadakseni miellyttävän pehmeän päivityksen. Sen enempää musiikissa kuin varsin jke-vissä tehosteissakaan ei juuri ole valittamista, eli näillä eväillä olisi syntynyt hyväkin peli. Positiivisempaa efektiä osa taustagrafiikasta reagoi ammuksiin: nahkasohvat reiittyvät ja monitorit sekä valvontakamerat hajoavat.

Bethesdalla on todella hyvä lisenssi ja hyvä engine, mutta pelinsuunnittelijat pitäisi terminoida. Pidetään sokkeloissa juoksentelu psykologian laboratoriodien rottakokeissa, mutta ei enää tehdä siitä pelejä, eiks' jeh?

Nirvi

Bethesda Softworks/U.S. Gold

PC

Näyttö: VGA

Ohjaus: N, H, J, Cyberman

Ääni: Aria, Ensoniq, Roland,

Sound Blaster, CUS

Kiintolevy: 18 Mt

Muuta: väh. 386, 4 Mt RAM

Testattu: 486/50, SB



Toteutus

Ei hassumpaa grafiikkaa ja ääntä. Vaatii käytännössä 486:n.

Kynnys

Pyssy käteen ja menoksi, mutta minkin kärsivällisyys tarvitaan.

Yhteenveto

Toimintaa ilman toimintaa.

Toimintapeli

70



Samaan aikaan kun Se-gan lakimiehet rimpui-levat Yhdysvaltain se-naattorien kynsissä lähes väkivallattoman Night Trapin takia, Millennium julkaisee Amigalle salakavalasti melkoisen väkivalta- ja pelin Night Trapin takia, Millennium julkaisee Amigalle salakavalasti melkoisen väkivalta-

Brutal Footballin perusidea on suurin piirtein sama kuin vanhojen Speedball-klassikoiden, eli jalkapalloa ilman sääntöjä ja väkivallan sallien. Brutalissa kenttä vain on käännetty sivuttain. Joukkueet ovat tyyliä porukkaa, pallon kimmottelu seinien kautta sujuu ja maalit tehdään useimmiten heittämällä vaikka potkiminenkin (myös pallon) on mahdollista.

Pelin hillitön sarjakuvamainen väkivaltaisuus riemastuttaa. Palloa kuljettavan kimppuun voi syöksyä ja aloittaa hurjan pomppimisen vastustajaparan kallonluiden päällä. Kentältä voi kouraista mukaansa moottorisahaa muistuttavan vempaimen ja jälkeä syntyy. Tantereelle epähuomiossa pudonneen vihollisen kuontalonkannattimen voi poimia ja viskata hoipertelevan hyökkääjän kuonoon. Ja kesken hyökkäyksen voi pallon paistaa hetkeksi yläilmoihin ja pätkiä puolustajasta ylimääräiset otsonit pellolle.

Eikä tässä vielä kaikki. Pelin päättyessä tasan seuraa vuosikymmenen jatko aika. Pallo on

nimittäin jätetty turhana kapis-tuksena pukuhuoneen puolelle ja voittajajoukkue on yksinkertaisesti se, joka on ensimmäisenä saa nuijittua vihollisjoukkueen viimeistä koirilasta myöten maanrakoon. Voi pyhä tutina!

Kentältä kerättävät kilvet, pommit, nyrkit sun muut piristävät peliä entisestään. Jänön keräämällä pelaajan vauhti kiihtyy hysteeriseksi, etanan ylijuokseminen tietysti hydyttää menon. Pelin lopputulos ilmoitetaan maalien lisäksi myös päin.

Yksinpelinä Brutal Football tarjoaa peruspelin lisäksi knockout-turnauksen ja liigan. Divisioonaa on neljä ja kausi kaudelta edetään kohti huippua. Sekä yksittäisiä pelaajia että koko joukkuetta voi virvoitella pelien välillä. Aivan Speedballin tasolle pukuhuonekähmintä ei valitettavasti yllä. Kaksinpelinä peli on tietysti parhaimmillaan, mutta yksin pelattunakin BF tekee hyvää.

Kontrollitapoja on valittavissa useita, joista yksinkertaisin "sitä ukkoa ohjataan, jonka lähellä/jolla pallo on" tuntuu luontevimmalta. Kahden napin ohjainta voi myös käyttää.

Pelaajien animaatio on hilpeää eikä sitä punaista maagista nestettä ole säästely. Peli on riittävän vauhdikas, vaikkakin taustan vieritys jonkin verran nykii. Ajoittain maalinedustalanteet näyttävät sekavalta masalta ja pallo hukkuu jonnekin pelaajien alle. Silti peli on koko-

Urgh!

naisuutena riittävän selkeä.

Hyvä pelattavuus on kuitenkin se mikä Brutal Footballissa innostaa eniten. Pallo liikkuu mieheltä miehelle, taklaukset onnistuvat sujuvasti ja hurjat loikat korkeuksista tulevan pallon kimppuun ovat pikkujuttu. (Oman) puolustuksen toiminta on joskus kyseenalaisen ponnentonta, mutta kaksinpelissä sekään ei haittaa.

Brutal Football on todellinen yllättäjä. Hillitön pelattavuus on kerrankin ollut tärkeämpää kuin silkinpehmeä vieritys, parallaksitautat ja turhat lisävärit. H-u-r-r-j-a-a-l!

JTurunen

Millennium

Kaikki Amigat

Huomioi lisälevyaseman ja kahden napin ohjaimen.

Testattu: Amiga 500

Toteutus

Hyvä animaatio, riittävä vauhti, oivaltavat äänet (urgh!), vieritys jonkin verran nykivää.

Kynnys

Varsinkin kaksinpelinä kynnys olematon. Peliä voi vaikeuttaa muuttamalla kontrollit monipuolisemmiksi. Knockout-turnauksen ja liigan tallennus sa-lasanalla.

Yhteenveto

Kerrassaan hilpeä peli, joka tuo Speedball-veteraaneille taatusti hyvän olon. Ja miksei muillekin. Ei vallaton väkivalta peliä tee, mutta piristää kummasti pallon punnertamista maaliin.

Urheilu





Knee-deep in the dead



Terminaattorin tuomiopäivä

●● Helvetin portit ovat auenneet. Voiko massiivinen tulivoima pysäyttää rynnivät demonilaumat? Riittääkö pumppuhaulikko maailman pelastamiseen? Ovatko tietokonepelit liian väkivaltaisia? Tuomiopäivä on koittanut! Doom! Doom! Doom!



Jotain meni pahasti pieleen Marsissa, jossa puolustusvoimien suuri alihaankkija UAC on tehnyt kokeita ulottuvuuksien välisessä matkustamisessa. Yhteyksien katketessa läheteään merijalkaväen osasto tutki- maan tapahtunutta. Ryhmä menee sisälle, mutta kun tuntiin ei ole kuulunut muuta kuin vaimeita

tulitaistelun ääniä, jotka nekin ovat lakanneet, päättät itse kat- sasta mitä pojille kuuluu. Vain pikku pistoolilla aseistautunee- na avaat oven. Kauempaa kuu- luu eläimellistä mylvintää, huu- toja ja raskaita, nopeasti lähes- tyviä askeleita. Virratkoon veri!

Helvetin portit auki

Doom määrittelee uudestaan väkivallan ja kauhun rajat. Edessä odottaa yhdeksänosainen tuki- kohta, joka pitää putsaa Beelsebubin apu- reista. Vastassa on

zombieiksi muuttuneita entisiä työntekijöitä sekä varsinainen demoniarmeija täynnä tulipallo- ja syökseviä pirulaisia, irvokkaita vaaleanpunaisia sarvipäitä ja lähes näkymättömiä predator-tyyppisiä veijareita.

Pistoolilla ei kauaa pärjää, onneksi aseistusta voi laajentaa "hieman" järeämpään arsenaaliin. Pumppuhaulikko tekee var- sinkin läheltä rumaa jälkeä ja gatling-konekivääri sylkee luo- teja valtavalla nopeudella. Sinko on oiva massatuhoväline, mutta kaiken kuitenkin kruunaa lyö- mätön lähitaisteluase, moottori- saha. Aika sairaasti veri ja suo- lenpätkät roiskuvat Homeliten laulaessa erinomaisesti sam- platuilla efekteillä.

Muuta kerättävää ovat am-

mustäydennykset, ensiapuväli- neet, avainkortit, suojapanssa- rit, valonvahvistimet sekä erilai- set pillerit, jotka vaikka muutta- vat pelaajan hetkeksi raivotauti- seksi tai näkymättömäksi. Pelis- sä on paljon salakäytäviä ja kät- kettyjä ominaisuuksia: etsipä moottorisaha tasolta 2 tai si- säänkäynti salaiseen sotilastu- kikohtaan tasolta 3.

Graafista väkivaltaa

Doomin kaltaista kolmiulotteista peliä ei ole vielä nähty. Vaikka tiesin, että tiedossa on nopeata ja silmiä hivelevää grafiikkaa, putosin tuoilta yhtäkaikki. Koko kuva-ruutu on käytössä ja silti erittäin monimutkainen grafiikka pyörii erittäin sulavasti. Peli- maailma ei ole rajoittunut vain yhdelle korkeudelle ja suorakul- maiseksi, Doomissa korkeuse- rot ovat selkeät ja paikkaan on ripoteltu paljon hissejä, rappu- sia ja ikkunoita. Tämä ei haittaa

Tällaisissa pikku ansoissa alkaa ihan oikeasti pelottaa.

Niin kutsuttua "hillostamista".



Etsi hirviö...

tappotyötä, sillä jos vihollisen näkee, sen voi ampua. Ja päinvastoin. Monimutkaiset seinärakenteet erilaisine tähytysreikineen, ikkunoineen ja ritiloineen tarjoavat riittämiin erinomaisia väijytyspaikkoja.

Ahdistavaa tunnelmaa lisää vaihteleva valaistus, monet alueet ovat lähes sähkipimeitä tai vain välkkyvien strobovalojen valaisemia. Siinä oli pikku sydän pysähtyä, kun täysin valoisaa alue yhtäkkiä pimeni, kuului kolahdus, salaovet aukesivat ja samassa uusien käytävien valossa silhuetteina näkyvät demonit rynnivät kohti. Lyhyen mutta raivokkaan tulitistelun jälkeen oli pakko hetki huilata ja odottaa, että sydän lakkaa riehumasta. Vastaavia ilkeitä yllätyksiä peli on mustanaan, eikä varomattomasti rynnimällä pitkälle pötkitä. Taktikko tappaa tykimmin.

Karmeissa kukkahattutäitejä rassaavissa yksityiskohdissa ei olla turhia säästetty. Viholliset lentävät verimössönä pitkin huonetta, kun sattuvat olemaan räjähtävän tynnyrin vieressä, nytkivät gatling-kk:n luotivirrassa tai lentävät haulikon osumasta taaksepäin. Aseiden vaikutukset ovat todella erilaisia, hauliryväs hajoaa pitkällä kantamalla ja konekiväärin luodit aiheuttavat kauniita punaisia verisuihkuja kohteessaan. Myös viholliset voivat alkaa tapella keskenään jos sattuvat saaman osuman omiltaan. Vaikka perusidea on yksinkertaista mäiskettä, niin tällainen yksityiskohdilla herkkutelu pitää pelitilanteet elävinä.

Viimeisen silauksen oikean tunnelman aikaansaamiseksi tekee erittäin tehokas äänimaailma. Tavallisuudesta poiketen ääniefektejä voi kuulua monta päällekkäin, joten Doom on maailma on täynnä voimakkaisiin aseiden ääniin sekoittuvia tuskanhuutoja sekä muuta aiheeseen sopivaa räminää. Veri- ja hienojen loiskahdus lattiaan, moottorisahan ujellukseen sekoittuva sydäntäsärkevä kiljunta ja tuoreen lihan repeämisestä kuuluva tunnusomainen "rrriippss" kuulostavat hyvin todellisilta. Välillä tekee todella häijyä, mutta tuleen ei saa jäädä makamaan. Vihollisten liikkeet voi kuulla lähestyvinä askelina ja huutoina, mikäli pelaaja on huomattu.

Kokonaisvaikutus on rupisen kaunistelematon ja erittäin va-

Lopun isot demonit tarjoavat kipakan vastuksen.



Jos näytät Doomia isälle, et pääse itse pelaamaan.

kuuttava. Musiikki on aiheeseen sopivaa rynnäköitystä, josta joko pitää tai ei. Minua se häiritsi.

Uusi standardi

Aina joskus ilmestyy peli, jossa kaikki osaset ovat loksahaneet paikalleen. Doom hehkuu lähes mystiikan puolelle menevää pelattavuutta, joka ei ole mistään yksittäisestä tempusta kiinni vaan siitä, että kokonaisuus toimii.

Doom on myös sikäli poikkeava, että lopullisesta tuotteesta huokuu tekijöiden innostus ja tinkimättömyys. Ilmiselvästi pojat ovat nauttineet työ-

tään. Id Software on todistanut, että hyvä peli ei vaadi hollywoodmaista budjettia, valtavaa tekijälaumaa tai kymmeniä megatavuja kiintolevyä.

Pioneerihenkeä osoittaa sekin, että koko kehityksen ajan tekijät ovat tietoverkoissa avoimesti keskustelleet pelin valmistumisesta. Jatkossa julkaitaan tarvittavat tiedot omien karttojen ja lisäominaisuuksien tekoon, joten hieman ohjelmointia ymmärtävillä on mahdollisuus julkaista omia virityskseen.

Yllättävinä pelin tasoon nähden on se, että ensimmäinen osa on ilmainen ja halukkailla on mahdollisuus ostaa kaksi

Jos näytät Doomia äidille, PC lähtee kiitämään.

Doom verkossa

Ethän sahaa mua moottorisahalla? Enn ENNN ENNNNN ENNN

Verkko-Doomia voi pelata maksimissaan neljä pelaajaa joko yhteistyössä tai sitten kaikki kaikkia vastaan. Verkkoversiossa on paljon hienouksia, esimerkiksi toisten pelaajien huudot ja aseet kuuluvat riippuen siitä, kuinka kaukana he ovat, ja jopa aseiden suuliekki valaisevat toisten kasvoja. Yhteistyömoodi vaatii hyvää koordinaatiota: kun tullaan epäilyttävän tunteisen huoneen ovelle sovitaan tulitussuunnat, potkaistaan ovi auki ja annetaan soittoa. Kootto tulivoima, sopuisa kaman jakaminen ja kavereista huolehtiminen on pelin A ja O, soololiijat ja tavaran rohmuaajat oppivat pian pysymään ruodussa – jos ei muuten niin haulikolla.

Kaikki kaikkia vastaan Deathmatch-moodissa kuolleista herätään henkiin aina eri puolille leveliä eikä toisia pelaajia näy kartassa. Mikään ei pelota pahemmin kuin läheltä kuuluva moottorisahan hiljainen tyhjäkäynti, kun ei tiedä, minkä kulman takana vastustaja piileskelee. Aseet ja niiden oikea käyttö ratkaisevat paljon, toisella puolella jätelammikkoa sääliäntävää revolveria paukutteleva kaveri on ilo tiputtaa raketinheittimellä. Eikä tähtäyksenään kanssa ole niin kovin tarkkana.

Verkko-Doom vaatii Novellin IPX-rapajapinnan lähiverkkoon. Se ei ole mikään ongelma, sillä lähes mitä tahansa lähiverkkoa voi käyttää vapaasti saatavien tai mahdollisesti lähiverkon mukana tulevien IPX-ajurien avulla. Varoitus kuitenkin työpaikalla pelaajille: Doomien shareware-versio käyttää Ethernetin broadcast-osoitteita, joten oikeita töitä tekevät saattavat kokea kaikenlaista ikävää. Pelisessiot on syytä hyväksyttää paikallisella verkkotukihenkilöllä ja järjestää, kun muita ei ole paikalla. Doom verkossa on käsittämättömän upeaa. Id on onnistunut sekä teknisessä toteutuksessa ja pelattavuudessa, monen pelaajan Doom on tämän hetken ehdoton huippupeli.

98

TJ Talasmaa



HUOMIO!

Doom on täynnä graafista väkivaltaa eikä raakuutensa takia ole sopivaa pelattavaa perheen pienimmille (eli alle 15-vuotiaille, päätoim. huom.).

seuraavaa osaa, joissa on uusia seikkailuita lisäaseineen ja uusine hirviöineen.

Pitäisi välttää ylisanoja, mutta sille ei mahda mitään että kysymyksessä on toistaiseksi paras toimintarymistely PC:lle. Ei ole mitään syytä jättää Doomia väliin jos kompromisseja välttelevä, tinkimättömän raaka ja jopa pelattava ampuvapeli kuulos- taa hyvältä ajanvietteeltä. Doom! Doom! Doom!

Kaj Laaksonen

ID Software

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster (Pro), Adlib, Gravis Ultrasound, General MIDI, Roland SCC-1, Waveblaster

Ohjaukset: N, H, J

Kiintolevy: 4,8 Mt

Muuta: Laitevaatimus 386SX tai nopeampi, 4 Mt RAM

Testattu: 486/33, SB, General MIDI

Mistä sen saa?

Nopein tapa hankkia ilmainen Doom on imuroida se esimerkiksi Pelit-BBS:stä. Pelin mukana tulee ohjeet ja valmiit tilauskupongit rekisteröidyn version hankkimiseksi. Paketoitu versio ilmestyy joskus ensi vuonna.

Toteutus

Tämän lähemmäksi virtuaaliväkivaltaa ei kotimikroilla toistaiseksi päästä.

Kynnys

Luontevasti valittu ohjaukset, mutta oikeiden näppäinten hakeminen toiminnan keskeisiksi vie alussa oman aikansa.

Yhteenveto

Doom on pelityyppinsä uusi standardi, johon tulevia saman tyyllisiä pelejä tullaan vertaamaan. Klassikko.

Toimintapeli

96

lyhyesti

PC-Update

Fire & Ice

Tasohyppely. Ilman tätä peliä en vieläkään tietäisi, että kojoottit kuuluvat pohjoisen napajäätikön eläimistöön, ja että ne asuvat igluissa. Eli miksi näitä kehyskertomuksia pitää tyrkyttää. Manus-kassa on sen verran paljon puutteita, että nämäkin sivut olisi voitu hyödyntää paremmin. Itse peli on sen sijaan toteutettu ihan kelpollisesti paitsi mitä tulee harvinaisen kökköihin alku-ruutuihin. Myös Amiga-version funktionäppäintöimintojen korvaaminen hankalalla valikolla on outo ratkaisu, semminkin kun PC:stä eivät funkkarit ihan heti lopu kesken.

Pelinä F&I on tyypillinen tasohyppely eli pelaajan ohjailema kojootti juoksee, liukuu ja pomppii milloin missäkin ampuen jääpalloja ja keräten erikoisaseita ja avaimen palasia seuraavalle pelikentälle johtavaan oveen. Jaloissa pyörivät kojoottinpoikaset alleviivaavat F&I:n kuuluvan söpöpelien pehmoiseen kastiin. Kaikkien aivonvenytyspelin lomassa F&I onkin harvinaisen rentouttavaa ajankulua, josta jopa pelejä yleensä vierastava vaimoni kiinnostui.

Pelissä on kuitenkin kaksi yksityiskohtaa, jotka tökkivät pahasti. Ensinnä sen kopiointisuojaus on raivostuttava. Ohjelma pyytää pelaajaa etsimään esimerkiksi ohjevihon sivun 20 rivin 20 sanan 20 kirjaimen 20, yhdistämään sen johonkin numeroon väliltä 1-9 ja katsomaan punaisella punaiselle painetusta



taulukosta tietyn kuvion, jonka mukaan ruudulla olevaa kuvioita pitää sitten korjailla. Suojauksesta kunnialla selviäminen on siis ihan oma seikkailunsa. Toinen harmittavainen yksityiskohta on tasokoodien puuttuminen. Kun elon päivät ovat lopussa, ei muuta kuin takaisin kentälle yksii...

Fire & Ice on muuten yksi niistä pelejä, joiden kanssa perus-Ultrasoundin Sound Blaster-tila ei toimi. Lisäksi peli jättää PC:n muistiin jotain, sillä sen uudelleen käynnistäminen ei aina onnistu.

Jyrki J.J. Kasvi

Mindscape

PC

Näyttö: VGA, EGA

Ääni: Roland, Sound Blaster, AdLib

Ohjaus: N, J

Kiintolevy: voi pelata korpulta (1Mt)

Testattu: 486DX33, GUS, SVGA

85



CD-ROM-Update

Tony LaRossa Baseball 2

Urheilupeli. Baseball on yksi niistä Amerikan hössötyksistä, joista pelejä tehdään jatkuvasti. Jenkit rakastavat tilastoja, joten ei ihme, että usein heidän suosikkilajeistaan tehdyissä peleissä tilastitietoa on enemmän kuin riittävästi.

Tony LaRossa Baseball 2 pitää onneksi sisällään kattavan tilastitietä, jossa toimintapuoli-kin on toteutettu mallikkaasti. Vähemmän lajin hienouksiin perehtyneille onneksi managerin hommat voi jättää koneen hoidettavaksi tai vaihtoehtoisesti voi keskittyä vain pelaajavalintoihin ja tilanteiden järjestelmiseen. Kuten muissakin baseball-peleissä toiminta näytetään syötön ja lyönnin ajan lyöjän takaa ja muissa tilanteissa lintuperspektiivistä.

Lyönnin aikana pesien tapahtumat näkyvät pienissä ikkunoissa. Helpottavana bonuksena pelissä on kattava on-line-avustus, joka osaa kertoa selkeästi opettaen perusasiat ja pienemät yksityiskohdatkin.

CD-ROM-version on lisätty tuhti määrä presentaatiota. Pelitilanteita selostaa varsin aidon tuntuksella jatkuvalla papatuksella suosittu selostaja Ron Barr. Miehen höpötykset ei itse asiassa pääse häiritsemään peliä vaan lisää oikean urheilutapahtuman

lyhyesti

tuntua samoin kuin yleisön reaktiot.

Valokuvia ja animaatioita CD-versiosta löytyy myös mittavasti. Pelitilanteita elävöittämässä on rutkasti videopätkiä oikeista oteluista ja luonnollisesti jokaisesta pelaajasta on valokuva. Erikoisen tiukoissa tai muuten vaan jännittävissä tilanteissa peli osaa näyttää tapahtumaa vastaavan videopätkän. CD-versiossa mukana on lisäksi tavallista enemmän stadioneita ja joukkueita.

Peli sai aikaan sen, että näin vähänkin lajia tunteva kuin minä kiinnostuin aiheesta ja vähitellen peli kasvoi pelkkää pallon takomista huomattavasti enemmän harkintaa vaativaksi pelin rakentamiseksi. Baseballin perusideahan on suomalaisille tuttu pesäpallosta, joten tätä voi suositella vähemmänkin lajia tunteville.

Kaj Laaksonen

SSI/U.S. Gold

PC CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, PAS,

AdLib, Roland

Ohjaus: N, H, J

Kiintolevy: 4,5 Mt

Testattu: 486/33, SB,

CD-ROM 150 kt/s



90

CD-ROM-Update

Advantage Tennis

Urheilupeli. On vaikea kuvitella mitä oleellisia parannuksia CD-ROM tuo mukanaan tennikseen tai moneen muuhunkaan urheilupeliin. Infogrames on pakannut pelinsä mukaan CD:ltä tulevaa musiikkia ja ääniefektejä mutta muuten peli näyttäisi olevan entisensä.

Tennis on laji, jota ei kovin monella tavalla voi tietokoneelle tehdä. Tällä kertaa kuvakulmaksi on valittu kentän pääty ja pelaajan ohjaus tapahtuu puoliksi tietokoneen avustuksella. Pelata voi joko kaksinpelinä tai tietokoneetta vastaan harjoituksia, näyttösotteluita tai koko kauden ottelut eri puolilla maailmaa.

Erikoisuutena tässä tenniksessä on se, että pelaajan kykyjä voi muokata varsin monipuolisesti. Valittavana on vahvat erikoislyönnit sekä taitojen säätö



eri osa-alueilla. Kentän pinta on valittavissa ja ottelun sijaintipaikan mukaan olosuhteet muuttuvat muutenkin.

Kaikista säästöistä huolimatta itse peliä vaivaa oikean tuntuuman puute. Ainakin minulla oli jatkuvasti tunne, että pelaaja ei ole aivan täysin hallinnassa, vaan juoksentelee välillä aivan oman tahtonsa mukaan. Pelaajaa ei tosin ole tarkoitukseen täysin ohjata, vaan ideana on valita tilanteeseen sopiva lyönti ja antaa vain karkeita liikkumiskomentoja.

Manuaali olisi voinut olla huomattavasti selkeämpi, nyt kaikki jää hieman arvailujen varaan.

Vaikka välikuvat ovat komeita, itse pelissä on varsin palikamainen ja karkea grafiikka. Värit ovat räikeitä, eivätkä kenttään näytä kovin aidoilta.

Infogrames olisi voinut vai-vautua musiikin ja ylimääräisten äänten lisäksi laittamaan vähän muutakin ylimääräistä CD-ROM-versiolle. Digitoidut filminpätkät oikeista otteluista ja ylimääräinen grafiikka olisi elävöittänyt kummasti muuten hieman tylsähköä toteutusta. Täysin onneton peli ei tällaista ole, mutta esimerkiksi 4-D Tennis on huomattavasti täydellisemmin toteutettu versio aiheesta.

Kaj Laaksonen

Infogrames

PC CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib, Soundmaster+, Voice Master 2

Ohjaus: N, J

Kiintolevy: 2 Mt

Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 150kt/s

75

European Champions

Jalkapallo. Ocean osallistuu taisteluun jalkapallokuninkuudesta European Championsillaan. Etukäteen peliä on mainostettu realistiseksi ja älykkääksi. Vielä mitä!

Mielestäni jalkapallo on jotain aivan muuta kuin European Championsin yltöpäiset akrobatiaesitykset ja äänen nopeuden ylittävät tykitykset. Toteutus on kokonaisuudessaan punaisen kortin arvoinen: pallon hallinta on helppoa – kikkailu voi jatkua vaikka koko päivän ilman että sattuu leukaan. Vaivalla hie-rottuja taktiikoita ei tarvita, sillä syötötkin ovat yleensä puolen kentän mittaisia.

Grafiikasta tulee mieleen legokaupungin väki. Hupaisin yksityiskohta on maalivahdin tökkivä ja nykivä liikehdintä: miehellä on tasan kolme asentoa,

joita yhdistellään liikkeen aikaansaamiseksi. Mutta vielä vähemmän kun katselee, peliä kuuntelee: katsomon ääntelykin tuo mieleen navetan aamukudelta. Ja jotta imuri olisi täydellinen, tarvitaan töpseli seinään: ohjaustuntuma on aivan onneton. Jo alkaa kova imu käydä kohti roskapönttöä.

Alkumenuissa voi säädellä muistakin jalkapallopeleistä tuttuja juttuja. Joukkueita on viidestä maasta (Englanti, Espanja, Italia, Saksa ja Ranska), mukana kunkin maan maajoukkue ja parisenkymmentä seurajoukkuetta. Pelimuotoja on ystävyysottelun lisäksi vapaasti muokattava Ocean Cup sekä muutaman liigakahina.

Taktiikkaruudussa pelikenttä on jaettu 16 palaseen, joihin jokaiseen voidaan merkitä kunkin pelaajan paikat, jolloin pallon sijainti määrää miesten sijoituksen. Peliryhmyksiä on kuusi, joista kaksi pelaajan (tai siis valmentajan) kuvioille. Ja kun syötely on olennainen osa jalkapalloa, on syöttöpelin suunnittelu sen mukaista. Vikkelästi laskien EC:ssä on melkein 300 pelitilanteesta johdettavaa syöttömahdollisuutta.

Silti European Champions peli ei ole nähnytään realismia eikä jalkapalloa. Ihmettelenpä vain, kuinka tällainen tekele on ylittänyt julkaisukynnyksen.

TLaitinen

Ocean

Amiga (vaatii 1 Mt)

Ohjaus: J, H

Testattu: A500 + 512 kt

35



51

CD-ROM-Update

Alone In The Dark

Seikkailupeli. Infogramesin jo klassinen, Lovecraft-henkinen vektoriseikkailupeli saa lievää uutta potkua CD-versiona. Pelin introssa puhutaan ja pelitapah-tumia korostaa uusi, sopivan dramaattinen taustamusiikki. Ikävästi tosin itse peli majoittuu kiintolevylle tilaa syömään.

CD-version mukana tulee hauska pikku peli nimeltä Jack in the Dark. Muutenpa vanha tuttu on se vanha tuttu.

Nnirvi

Infogrames

PC CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland

Ohjaus: N

Kiintolevy: 7,5 Mt

Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 300 kt/s



CD-pelinä

muuten

85
90

CD-ROM-Update

Jurassic Park

Toimintapeli. Oceanin toimintaseikkailusta (7/92) ja virtuaali-3D-osuiksista koottu jouluhitti ilmestyi CD-ROM-versionakin. Alan Grant seikkailee maserilla ja kiväärillä ampuen isometrisissä maisemissa pikuu ongelmia ratkoen, kunnes pääsee loppuosan virtuaali-3D-osuiksiin rap-toreita röpöttämään. Keskinkertaista parempi lisenssipeli.

CD-pelin erot korppuversioon ovat pienet: varsin mukava taustamusiikki revitään CD:ltä ja pelin alussa on pieni animaation pätkä. That's it, folks.

Nnirvi

Ocean

PC CD-ROM

Näyttö: VGA

Ääni: Sound Blaster

Ohjaus: N

Kiintolevy: 1,5 Mt

Testattu: 486/33, SB, CD-ROM 300 kt/s

CD-pelinä

muuten

70
80

Adios Amiga?

Commodoren kyvyttömyys uuden koneen markkinoinnissa on tosiaasia, jonka pinttyneinkin Amiga-fani myöntää. Commodoren "Amiga bisneskoneeksi" -iskulauseet eivät pystyneet kuitenkaan täysin teilaamaan A500:n nousua johtavaksi 16-bittiseksi pelikoneeksi Euroopassa. Yhdysvalloissa Amigan mainoskampanjat olivat alun alkaen epäonnistuneita ja mainontaa aivan liian satunaista, jotta läpimurto olisi siellä edes teoriassa ollut mahdollista.

A500 oli aikoinaan suorastaan ylivoimainen pelikone. Vielä tänä päivänäkin parhaat pelit ko. koneelle jaksavat innostaa, vaikkakin itse laitteen teknologia on tietokoneiässä ikivanhaa. Vieläkin perus-Amiga päihittää tietyntyyppisissä toimintapeleissä huippunopean ja -kalliin MS-DOS-koneen mallikkaasti.

Uutta Amigaa odotellessaan pahimmat pelimaanit joutuivat hankkimaan Amigan rinnalle toisen pelikoneen. Strategia-seikkailusimulaatiofriikit valitsivat PC:n ja toimintapeli-intoilijat 16-bittisen konsolin. Uusi pelikäyttöön tarkoitettu sopuhintainen Amiga tuntui välillä mahdolltomuudelta Commodoren suoltaessa markkinoille "bisneskäyttöön" kalliita huippumalleja.

Uutisen uudesta edullisesta pelikoneesta ottivat Amiga-fanit taatusti innostuneesti vastaan. Paperilla kyseinen kone onkin melkomoinen epeli, vaikka prosessorin "hitaus" ja äänipiirien uusimatta jättäminen kummastuttavatkin. Asiantuntijat väittävät koneen olevan kuitenkin moninkertaisesti perus-Amigaa nopeamman ja kyllähän nykyisillä äänilläkin pärjää pitkälle.

Nyt on kulunut yli viesti A1200:n kauppoihin ilmestymisestä, eikä vielä ole ilmestynyt yhtään peliä, joka pakottaisi koneen hankintaan. Suurin osa peleistä on viritelmiä A500-peleistä. PC-pelien kääntäminen A1200:lle on luonnollisesti sujuvampaa kuin A500:lle, mutta

Lisätappioita Commodorelle

Huolimatta Amiga CD32:n innostuneesta vastaanotosta, huoli Commodore pitkän tähtäimen tulevaisuudesta on edelleen ankara. Yritys julkaisi viimeisimmän tuloksansa ennen joulua.

Commodoren kesäkuun viimeinen päivä loppunut tilikausi näytti 590,8 miljoonan dollarin liikevaihtoa (911 milj. dollaria 1992). Tappiota tuli 356,5 miljoonaa dollaria. Viimeisen vuosineljänneksen aikana tappio oli 82,9 miljoonaa dolla-

ria, kun voittoa vuotta aikaisemmin tuli 27,6 miljoonaa dollaria. Seuraavan tilikauden ensimmäisen neljänneksen liikevaihto oli 82,6 miljoonaa dollaria ja tappio 9,7 miljoonaa dollaria.

Commodoren Yhdysvaltain pääkonttori kommentoi: "Yrityksen taloudellinen tilanne ja toiminnalliset tulokset nostavat todellisia epäilyksiä yrityksen kyvystä jatkaa toimivana konsernina." (CTW 29.11.93)

486:een sortuneet tuskin pitävät tätäkään kovin jämeränä myyntivalttina...

Andrew Braybrook päivitteli syyskuussa ECTS:ssä sitä, että hän oli vasta nyt vajaa vuosi A1200:n julkaisun jälkeen saanut Commodorelta laitteen tekniset tiedot useiden yhteydenottoyritysten jälkeen. Ymmärrän, ettei kyseisiä tietoja anneta kelle tahansa puoliaiselle, mutta Andrew on sentään yksi johtavia ja arvostetuimpia pelintekijöitä. Taatusti C64 menestyi osittain juuri Braybrookin pelien ansiosta. Siihen nähden möinen välinpitämättömyys Commodoren taholta on suorastaan edesvastuutonta.

Ennen joulua Commodoren uusiin viritelmiä CD32 valtasivat palstatilaa Englannin lehdissä. CD32:han on yksinkertaistettuna A1200 CD-ROM-levyasetelmalla varustettuna ilman näppäimistöä. CD32:n paras myyntivaltti on hinta. Se on huomattavasti halvempi kuin esimerkiksi Megadrive-MegaCD-yhdistelmä, johon sitä toistuvasti verrataan.

Juuri CD32:n julkaisun kynnyksellä olisi Lontoon pelimesuilla odottanut näkevänsä sille jotain edes aavistuksen verran innostavaa. Laitteen mukana tulevat pelit Oscar ja Diggers ovat silkkaa A500-kamaa, viime mainittu pikatestauksen perusteella suorastaan masentava peli. Commodore ei ole softatalo, mutta edes jotain yritystä pitäisi heiltäkin löytyä. Miten olisi vaikkapa Zool 2 ja Elite 2 -paketti Psygnosiksen komealla, mutta simppelillä Microcosmillä höystettynä?



Kaikki eivät välttämättä muista, että Commodore ei ole itse luonut alkuperäistä Amigaa. Sen suunnittelusta vastasi pieni firma nimeltään Amiga Computer, jonka Commodore osti 1984. Ehkä tämä tausta osittain selittää Commodoren vaikeudet nerokkaan koneutuuden kehityksessä; A1200/CD32 ei nimittäin aiheuta samanlaista tutinaa seläytymistä kuin A1000/500 aikoinaan.

Tuota tuttua tutinaa aiheuttaa 3DO. Kyseisen laitteen markkinointi jo ennen koneen julkaisua on ollut suorastaan heikommallisen nerokasta. Pääosan markkinoinnista ovat hoitaneet pelilehdet julkaisemalla kuolattavan hyvännäköisiä kuvia peleistä, joita ei edes välttämättä ole vielä olemassa. Viime talven CES-messuilla jopa osa demoista pyöri kullisien taakse piilotetulla Apple Quadrasilla (siis ihan kokonaan eri koneella). Silti kuhina 3DO:n ympärillä käy uskomattoman kuumana.

Strauss Zelnick, 20th Century Foxin presidentti, palkkansa puolesta miljoonan dollarin mies jätti yllättäen elokuvabisneksen taakseen ja siirtyi pienen pelifirman Crystal Dynamicsin johtoon. Hollywood kohti. Kyseinen pelifirma keskittyy 3DO:hon ja sen Crash and Burnistä, Mad Max -tyylisestä autopelistä on tulossa 3DO:n ensimmäinen showpiece-peli. Zelnickin mukaan muitakin elokuvakihoja on tulossa 3DO-apajille.

3DO:n hintaa on kritisoitu, mutta olihan Amigakin aikoinaan kallis kone. 3DO:n takana on kaiken lisäksi nippu erittäin voimakkaita, vauraita firmoja (EA, Matsushita, Time-Warner, A~T&T) ja lähes kaikki maineikkaat pelitalot ovat ilmoittaneet halunsa tukea laitetta.

Ironista Commodoren kannalta on se, että 3DO:n on suunnitellut osittain sama tiimi kuin aikoinaan Amigan. Niinpä 3DO:ta voisi jopa kutsua 90-luvun Amigaksi, jonka menestymisen esteeksi ei ainakaan tule commodoremainen kivirekimarkkinointi.

JTurunen

JTurunen on toimintapelifriikki, joka vannoo lähinnä konsolien ja Amigan nimeen. Syystäkin Commodoren politiikka siis harmittaa.

Ratkaise Lands of Lore

Kaivoskomppania

●● Urbish Mine Co. on tuottanut suunnattomia vaikeuksia, samoin kuin Scotian muurin särkeminen. Molemmat asiat selviävät nyt. Suluissa olevat numerot viittaavat karttoihin.

Ennen kuin avaat Urbishin ensimmäisen oven käy Upper Opinwoodissa hakemassa vihreä kallo. Vain kallolla voi tappaa oven takana vaani- van Larkhonin.

Larkhonin kuoltua mene portaita alas (2). Puhu virkailijalle (3) ja ota hakku. Hae iso moukari syvennyksestä (4). Jotta saisit auki oven (5) sulje pohjoinen ovi, sillä ne eivät voi olla auki yhtä aikaa. Ota arkusta hopea-avain (6) ja mene alas (7).

Kaivostasot 1 ja 2

Ovi aukeaa hopea-avaimella (1). Käännä pohjoista pyörää (2) kerran ja paina nappia (8), eteesi ilmestyy teleportteri ja kuoppa. (Jos käännyt eteläistä pyörää ja painat nappia ilmestyy teleportteri, joka vie takaisin

toimistotasolle, kun taas molempien pyörien kääntäminen luo vain kuopan.) Mene teleportteriin.

Ilmestyt tasolle 2 kohtaan 1. Pohjoiset seinät häviävät, kun painat nappeja (3 ja 4). Siellä ei kuitenkaan ole mitään tärkeää. Päästäksesi kolmen pyörän ohitse, käännä vasenta, oikeaa ja keskimäistä, jolloin pohjois-seinä häviää.

Paina nappeja (6 ja 7) hävittääkseen eteläisen seinän. Pane jotain painoksi laatalle (8) ja ota Mine Key 4 syvennyksestä. Avaa avaimella lukko (10) saadaksesi kaksi läntistä seinää häviämään. Täällä et voi kuitenkaan tehdä vielä mitään.

Paina nap-

pia (11) avataksesi itäisen seinän. Mene ovesta ja se sulkeutuu jälkeksi. Pane jotain laatalle (13). Astu päälle ja pane jotain laatalle (14) ja heitä jotain laatalle (15). Pane jotain laatalle (16). Kärjesty kertaalleen, mutta pystyt ottamaan Wand of Fireballs syvennyksestä (18). Tämä avaa oven. Kärjesty vielä kertaalleen palatessasi takaisin.

Paina nappia (12). Käytä Wand of Fireballsia tai tulipalloloitsua (19) (ole itse tarpeeksi kaukana!). Ota Mine Key 5 syvennyksestä (20). Avaa sillä lukko (21). Mene ylös kaivostasolle 1.

Ota Mine Key 2 (3). Mene salaseinän läpi (4) (se sulkeutuu perässäsi ja aukeaa Mine Key 2:lla kohdassa 5.) Käännä pyörää (6). Ota toinen Mine Key 2 syvennyksestä (7). Pudotaudu kuoppaan ja olet taas tasolla 2.

Pane jotain laatalle (22) ja paina nappia pohjoisseinällä. Mene teleportteriin (24). Pääset Urbish Miningiin, mene alas (7).

Olet taas tasolla 1. Käännä pyörää (2) miten tahansa ja paina nappia (8). Pudotaudu pohjoisessa olevaan kuoppaan tasolle 2.

Pudotaudu kahden askeleen päässä idässä olevaan kuoppaan tai paina nappia pohjoisseinällä.

Kaivostaso 3

Ota hopea-avain syvennyksestä (1). Avaa sillä lukko (2), joka avaa seinän. Mene lounaiskulman salaseinän läpi ja ota arkusta (3) kultainen jalokivi. Käytä sitä lukkoon (4). Vedä molemmat vivut ylös (5) ja mene ajamaan kaivoskärryillä kohtaan 6. Matkalla pitää painaa parla nappia. Käytä hakku eteläseinään (6) ja nappaa hiilenpalanen. Mene takaisin kaivoskärryyn ja tällä kertaa vedä vasemmanpuoleisin vipu alas ja jätä oikeanpuoleisin ylös. Mene taas kärryyn. Tiirikoi lukko (7) avataksesi oven. Mene portaita alas (8).

Kaivostaso 4

Paina nappia (1) aktivoidaksesi teleportterin. Astu teleportteriin kohdassa 2. Paina nappia länsiseinällä (3) estääksesi tulipallojen tulemisen. Hakkaa ainakin yksi kivihiirviö jossakin 5:llä merkityistä kohdista ja ota verikivi.

Spinneri on kohdassa 9. Jos käännyt kaikkia neljää pyörää spinnerin ympärillä, se sulkeutuu.

Käytä hakku kivivöryihin kohdissa, jotka on merkitty 6:lla. Klikkaa luita (7) ja ne heräävät henkiin. Kun ne taas kuolevat klikkaa luiden oikealla puolella ja löydät ruosteisen avaimen.

Mene kohtaan 8, tutki luut kahdesti. Et tarvitse kirjettä, mutta ratas on tuikeitarpeellinen. Astu teleportteriin (10). Mene portaita ylös tasolle 3 (11). Mene teleportteriin (9).

Takaisin Urbish Miningiin

Tiirikoi lukko (8) ja saat oven auki. Kohdassa 9 on kone. Käytä ratasta pyörään vähäsen vasemmalle ja alas rattaasta, joka on jo siinä (vasemmanpuoleisin ympyrä). Avaa luukku. Pane hiilenpala sisään ja vedä yläosan vivusta. Mene alas portaita tasolle 1 kohtaan 7.

Käännä pohjoisin pyörä ylös. Paina nappia (8) ja astu teleportteriin. Olet tasolla 2, mene alas portaita kohdassa 23. Tulet tasolle 3.

Paina nappia länsiseinällä (10). Ota loistava avain syvennyksestä, joka ilmestyy pohjoisseinälle. Mene takaisin ylös kakkostasolle portaita (11) ja jatka ykköstaalle (21). Pudotaudu kuoppaan (7) ja palaat kakkostasolle, josta jatkat teleportteriin (24).

Joudut takaisin Urbish Miningiin, josta menet alas portaita (7) ykköstaalle. Pudotaudu kuoppaan (8) kakkostasolle, jossa pudotaudu itäiseen kuoppaan.

Pääset tasolle 3, jossa vedä vasen vipu alas ja oikea vipu ylös (5). Mene kaivoskärryihin ja alas portaita (8) tasolle 4.

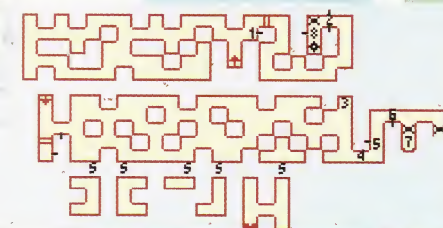
Mene teleportteriin (2). Käytä loistavaa avainta lukkoon (12). Käytä ruosteista avainta lukkoon (13). Kun molemmat lukot on avattu, ovi aukeaa. Puhu Paulsonille (14) ja hän liittyy joukkoon. Ota Paulsonin avain ennen kuin lähdet ruudusta. Katso eteläistä seinää (15), siihen ilmestyy nappi. Paina sitä ja avaa seinä. Paulsonin kamoista (16) varmista, että otat mukaasi Mine Key 4:n ja erittäin tärkeän Vaelan's Cuben. Käytä avainta lukkoon (17). Mene kolmen teleportterin pohjoisimpaan (18) päästäksesi takaisin ylimmälle tasolle, josta jatkat matkaasi Upper Opinwoodiin.

Huomio! Juuri löytyneellä Vaelan's Cubella avataan Scotian muuri!



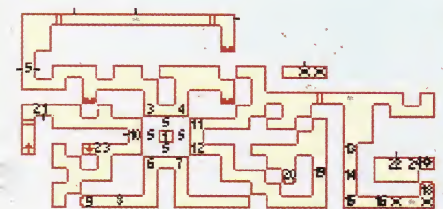
Urbish Mining Co.

- FOREST
- FOREST
- MACHINE
- CLERK OFFICE
- NICHE
- ▲ STAIRS UP
- ▼ STAIRS DOWN
- DOOR
- BUTTON/LEVER
- CHEST



Mines Level 1

- NICHE
- ▲ STAIRS UP
- ▼ STAIRS DOWN
- DOOR
- PIT
- BUTTON/LEVER
- SECRET WALL
- TELEPORTER
- CHEST



Mines Level 2

- GAS SMELL
- NICHE
- ▲ STAIRS UP
- ▼ STAIRS DOWN
- DOOR
- PLATE
- PIT
- BUTTON/LEVER
- SECRET WALL
- TELEPORTER
- CHEST



Mines Level 3

- MINE CAR
- NICHE
- ▲ STAIRS UP
- ▼ STAIRS DOWN
- DOOR
- PLATE
- BUTTON/LEVER
- SECRET WALL
- TELEPORTER
- CHEST



Mines Level 4

- HIDEOUT
- ORIN'S GHOST
- ▲ STAIRS UP
- DOOR
- BUTTON/LEVER
- TELEPORTER



Osa 2

Tulevaisuuden kauhuvisio

●● Kun George Washington menneisyydessä hakkasi puun poikki, putosi Laverne tulevaisuudessa puusta että kolahti. Nyt riippuu paljon Lavernesta, miten hän pystyy muuttamaan kammottavan tulevaisuuden turvallisesti ja lonkerottomaksi. Ensimmäinen ongelma on päästä pois vankilasta.



Ai mitenkö Ednan saa häipymään? Näin!



Hamsterinpyydystysoperaatio.



Rullaluistimet jalkaan ja menoksi.



Tohtori Fredin pelastus osa 1.



Kennelistä ei noin vain paetakaan, täytyy huijata.



Ken on meistä kaikkein kaunein, ken on meistä herttais...
ron kuivaajaan. Työnsin myös hirveän kasan kolikoita rahaukkoon.

Pyysin vartijalta lupaa mennä vessaan, mutta meninkin nopeasti aikakoneen luokse ja siirsin skalpellini Bernardille.

Vaihdoin Bernardiin. Annoin teko-oksennuksen, lipputangan kammen, valkaisuaineen ja haaran Lavernelle. Käppäilin yhä Bernardina yläkerran keskimäiseen huoneeseen ja lahjoitin mukanani olleen kirjeen masentuneen näköiselle miehelle. Mies ilahtui suunnattomasti ja loikki ulos, ja leikkipyssy oli minun.

Lähdin yläkertaan juttelemaan Ednan kanssa ja kyselin Tohtori Fredin kuulumisia. Ednan tietokoneista näkyi kaikkea mielenkiintoista, joten tönäisin hänet pois tieltä, jotta pääsin käsiksi koneisiin. Laitoin videonauhan videoon.

Painelin myyjän luokse ja vaihdoin leikkipyssyn syyttimseen. Rupattelin myyjän kanssa ja annoin hänen tarjota itselleni sikarin. Tällä kertaa se ei räjähtänyt, joten sain mainion tupakkatuotteen.

Oozo-klovni oli aina ärsyttänyt minua, joten päätin näyttää sille. Tökkäisin sitä skalpellilla ja sieppasin naururasian. Menin pesuhuoneeseen ja laitoin puse-

Uinu, uinu, tohtorini

Muistelin, että tohtori Fred joi vain aitoa, ei kofeiinitonta kahvia, joten päätin kokeilla, miten hän reagoi kofeiinittomaan. Reaktio oli odottamaton. Huolestuin ja ajattelin seurailla Fredin edesottamuksia, joten hiipailin videohuoneeseen tarkkailemaan. Katsoin monitoria ja painoin äänitysnäppäintä. Fredin kädet toimivat kassakaapin lukolla liian nopeasti minun silmilleni, joten kelasan kasetin alkuun ja katsoin nauhan hidastettuna. Nyt sainkin yhdistelmän selville ja painoin sen mieleeni.

Avasin tohtori Fredin työhuoneen kassakaapin ja otin sopimuksen. Sitten huolestuin taas Fredistä ja menin savupiipun kautta etsimään häntä. Katolle tultuani näinkin hänet ikkunasta ja kiipesin sisäpuolelle. Otin köyden nukkuvan Fredin ympäriltä, menin takaisin katolle ja sidoin köyden hihnapyörään. Painoksi sidoin oven edessä seisovan muumion, jonka maalasin ensin punaiseksi. Menin taas ta-

kaisin katolle, vedin köydestä, ja hups heijaa, olin taas alhaalla. Kömmin vielä kerran ylös savupiipusta ja menin ikkunasta sisään. Vaihdoin muumion ja Fredin paikkoja ja laitoin köyden kiinni Frediin. Siirryin ikkunasta ulkopuolelle ja vedin köydestä.

Pienen tapaturman jälkeen tungin suppilon Fredin suuhun ja kaadoin häneen tavallista kahvia saadakseni hänet hereille. Puhuin Fredin kanssa niin kauan, että hän suostui allekirjoittamaan sopimuksen. Kun katselin sopimusta tarkemmin, huomasin, että päivämäärä oli mennyt jo umpeen. Siispä laitoin siihen postimerkin ja annoin sen Hoagielle. Annoin Hoagielle myös sytyttimen ja sikarin. Samalla annoin naururasian Lavernelle. Sitten oli taas Hoagien vuoro, joten vaihdoin häneen.

Tupakointi vaarentaa hampaasi

Annoin spaghetin, leikkihiiren, hevosen tekohampaat ja purkinavaajan Lavernelle. Sitten kävin työntämässä sopimuksen postilaatikkoon. Hämmästeltyäni postin nopeutta hetkisen, menin Georgen puheille, ja koska hän oli tupakkamiehiä, tarjosin hänelle mukanani olleen sikarin. Georgen hampaat eivät oikein pitäneet tästä tempusta, joten annoin Bernardin pyydystämät kalisevat hampaat hänelle.

Thomas suostui vihdoinkin sytyttämään tulen takkaan, jolloin Johnille tuli kuuma ja luopui huovastaan. Sieppasin sen parempaan talteen. Menin katolle ja tukin savupiipun huovalalla. Tottakai takka alkoi savuttaa ja arvoisat herrat syöksyivät ulos. Minulla oli vapaat kädet ottaa pöydälle jäänyt kultakynä, jonka jälkeen vaihdoin Laverneen.

Vankilasta ulos

Menin takaisin vankilaan ja kerroin vartijalle, että minulla on niin huono olo, että minun oli pakko päästä lääkäriin. Lektorilla oli vähän kiire, ja hän jätti minut hetkeksi yksin huoneeseen. Nappasin välittömästi kiinnostavan näköisen kaavion ja lähdin.

Pääsin eteiseen, jatkoin päätyövästään sisään ja oikaisin katoltaan kulta. Hieno Yhdysvaltain lippu liehui tangossa, ja



Patteri ladataan näin.

sainkin sen haltuuni laittamalla puuttuvan kammien paikoilleen. Menin savupiipun kautta takaisin vankilaan.

Nyt pyysin päästä vessaan. Nopeasti annoin kaavion Hoagille ja jatkoin taas Hoagien hahmossa.

Menin yläkerran keskimmäiseen huoneeseen juttelemaan kiireisen Betsy Rossin kanssa. Hän oli väsäämässä monien ohjeitten mukaista Yhdysvaltain lippua, joten lisäsin oman kaavioni kaavapinon ja vaihdoin Laverneen.

Minä olen lonkero!

Lipusta syntyi oivallinen lonkerovallepuku, jonka tietysti heti puin päälleni. Menin ulos ja siivelin aidan valkaisuaineella, mikä aiheutti kissalle lievän stressaantumisen. Minun kävi kissaa säälikäsi ja päätin hieman lepyttellä sitä leikkihiirellä ja sain kaapattuani sen taskuuni.

Menin motelliin ja suunnistin takkahuoneeseen. Pyysin siniseltä lonkerolta ihmisenäytellyn nimikortin ja menin yläkerran vasemmanpuolimmaisesta huoneesta ovesta sisään. Avasin keuhkissa lojuvan aikakapselin ja otin sieltä löytyneen etikan. Koska itse en löytänyt sille käyttöä, annoin sen Hoagielle.

Huoiuin takaisin käytävään ja löysin keskimmäisestä huoneesta vanhan Ted-muumion, jota päätin käyttää hiukan hyväkseni, jotta voisin osallistua ihmisten kauneuskilpailuun. Otin lupaluistimet oikealta ja laitoin ne muumiolle. Lisäksi nappasin myös jatkojohdon ja tönäisin muumiota. Se lähti hilpeästi liikkeelle.

Seurasin muumiota alakerrosta, ja otin matkalla jääkoneesta jäätyneen hamsterin. Sitten laitoin nimikortin muumion taskuun.

Hoipuvin yläkertaan seuraa-

maan kauneuskilpailuja. Muumioni ei ollut kovin kaunis, joten sitä piti paremmalla. Hiukset syntyivät vikkelistä spagetista, kun vielä hiukan muokkasin niitä haarukalla. Laitoin sille myös tekohampaat ja naururasian, jotta se tuntuisi elävältä. Armas muumioni ei vielä kukaan tuntunut pärjävään, joten pahin kilpailija oli hoidettava pois tieltä. Haroldin eteen asetettu tekoyrjö hoiti homman. Käppäilin tuomarien alueelle ja puhelin heidän kanssaan niin kauan, että voitin palkinnon.

Vanginvartija oli mielestäni aika sympaattinen ja lahjoitinkin palkintoni hänelle. Hänelle tuli kiire vaimonsa luokse. Katkaisin virran ihmiskennelistä ja heitin haisunäädäksi naamioituneen kissan Edisonien eteen. Jostain syystä heillekin tuli kiire.

Valmiina lähtöön

Menin keittiöön ja laitoin jäätyneen hamsterin mikroaaltouuniin sulamaan. Kävin pesuhuoneessa hakemassa puseron kuivaajasta ja menin aikakoneen luokse. Laitoin jatkojohdon kiinni pistokkeeseen ja työnsin sen ikkunasta sisään. Menin kaappikellon kautta kellariin. Koska hamsterilla näytti olevan kylmä, puin puseron sen päälle. Sitten pistin jatkojohdon pistorasiaan ja hamsterin generaattoriin.

Noustuani raunioista imuroin hamsterin hiirenkolosta ja otin imurista pölypallon, joka paljastui hamsteriksi. Laitoin sen taas takaisin generaattoriin. Nyt Laverne oli valmis lähtöön.

Vielä Hoagie piti saada lähtövalmiiksi. Menin Hoagien Red Edisonin luokse laboratorioon ja annoin hänelle kultakynän, etikan ja öljyn. Otin pariston hyllystä ja menin Benjamin Franklinin huoneeseen ja annoin hänelle laboratoriotakin. Benjamin vei minut ulos lennättämään lei-

jaa.

Panin pariston leijan taskuun ja tönäisin leijan ilmaan, kun Benjamin sanoi "NYT". Salama osui sopivasti patteriin ja latasi sen. Laitoin patterin aikakoneen pistokkeeseen ja Hoagie oli valmis lähtöön. Niinpä vaihdoin Bernardiin.

Menin katselemaan telkkaria, ja sieltä tulikin mielenkiintoinen mainos hienosta timantista, joka maksaa kaksi miljoonaa dollaria. Juuri sen verranhan tohtori Fred sai sveitsiläiselle pankkitalilleen, joten tilasin timantin puhelimitse. Nyt oli Bernardin valmis, joten käynnistimme aikakoneen ja palasimme eiliseen. Siirto ei oikein onnistunut, meistä tuli kolmipäinen hirviö.

Purppuranpunainen lonkero, itse päähirviö oli odottamassa meitä ja ammuskeli meitä pienennystykillä. Ja me karkuun.

Pääsimme ensimmäiseen huoneeseen, avasimme oven ja taas pienennysräde osui. Menimme keskimmäisestä ovesta sisään, ja siellä olikin sopivan näköinen hiirenkolo, josta juuri ja juuri mahduimme. Pääsimme siitä seuraavaan huoneeseen, jossa kasvoimme taas normaalikokoisiksi. Nappasimme keilapallon ja painuimme takaisin laboratorioon.

Lonkerot olivat kymmenpäisenä laumana edessämme, mutta keilapallolla ne kaatuivat kuin – no, keilat. Yritimme päästä vääntämään vipua, mutta itse purppuralonkero ilmestyi eteemme tulevaisuudesta. Muistelin lukeneeni jostain, että sana on miekkaa mahtavampi, joten päätimme kokeilla sitä käytännössä.

Usutimme purppuraa lonkeroa ampumaan tohtori Frediä, joka riippui köysissä pää alas päin ja lopulta pitkän juttelun jälkeen hän suostui. Pienennysräde osui tohtori Fredin pääpeiliin ja kimposi suoraan takaisin lonkeroon. Purppurarakka lähti kirjekuoresta kohti Siperiaa ja minunkin pelini oli pelattu.

Jukka Aalto, Antti Mäkyinen



Ratkaise

Veil of Darkness

Osa 2

"Yes, fool. It is the power of Kairn that you feel. Now do you realize how powerless you are?"



Kultaseppä valmistaa hopealuodit.



Hullu Frank antaa vinkkejä.

Vampyyrinretale

●● Viime lehdessä pelastimme muun muassa puuksi muuttuneen miehen ja järkensä menettäneen tytön. Nyt tuhoamme itse Kairnin ja poistamme pimeyden viitan Csardan laaksosta.

Veil of Darknessin ennustus toteutuu kohta kohdalta sitä mukaa kun tehtävät on suoritettu. Mutta mitä tehdä jo kertaalleen hirtetylle miehelle, kadotukseen tuomituille sieluille ja puhuvalle kirjalle?

Hirtetyn viimeinen toivomus

Tienristeyksessä roikkuu hirtetty mies. Mies ei kuitenkaan ole oikeasti kuollut, eikä hänen sielunsa pääse irti ruumiista ennen kuin oikea Eduardin murhaaja on saatu kiinni.

Käy rauhantuomarin (magistrate) juttusilla. Tuomari pyytää tappamaan ihmishänen ja keräämään todisteet Eduardin murhaajasta, vaikka yksi mies onkin jo hirtetty varoittavana esimerkkinä. Haudankaivajan pihalta löydät lapion ja persiljaa (parsley), josta apteekkari osaa kertoa jotain hyvin mielenkiintoista. Haudankaivajan talosta löydät lisää todisteita, kuten tyhjän viinipullon ja repeytyneen paidan.

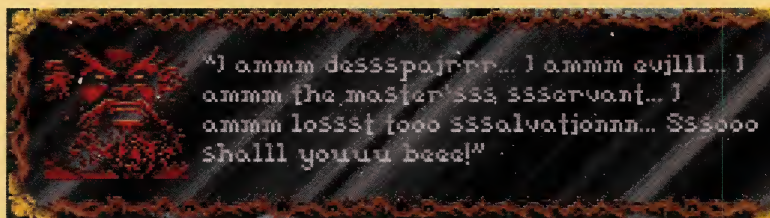
Vie todisteet haudankaivajasta tuomarille ja palaa hirtetyn luotien risteykseen. Hirtetyn miehen sielu vapautuu ja saat avaimen. Käy ohimennen myös jututtamassa noitaa ja kysäise taikakalusta.

Haudankaivajan talon kellarista on sielujen kirja, jossa mainitaan Kirillin pojan nimi. Hirtetyn antamalla avaimella pääsee luostarin kirjastoon, josta löydät maagisen kirjan. Pyydä kirjan ohjeiden mukaan toisen kylän hopeaseppää valamaan hopeisen kello. Mainitse myös luodeista (bullets), jolloin seppä varustaa aseesi hopealuodein. Kirja kertoo lisäksi siunatusta kynttilästä.

Hautausmaalla kohtaat vihreän haamun, joka kertoo labyrintista (Hedge Maze) ja antaa



Seitsemän kadotettua sielua.



"I ammm deessspajrrrr... I ammm evjlll... I ammm the master'ss ssservant... I ammm losstt tooo ssssalvatjionnn... Ssssooo shalll youuu beee!"



Hedge Maze



Kryptaa varti oi henki, joka ei päästä sisään.

Tienristeyksessä roikkuu
syyttä hirtetty mies.

avaimen. Lue hautakivien kirjoitukset ja kaiva vampyyrin hauta auki. Mene mausoleumin eteen, jolloin punainen haamu nousee maasta. Sytytä munkin siunaama kynttilä, sido punainen nauha kelloon ja kumauta sitä piikillä, jonka löysit haudasta. Taidan onnistuttua haamu katoaa, ja jälleen yksi ennustus on käynyt toteen.

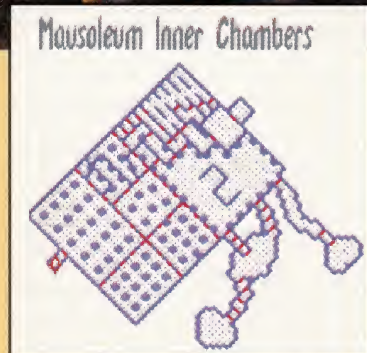
Seitsemän seinähullua sielua

Metsässä on pidettävä taikakaula kaulassa. Tärkeimmät poimittavat ovat sarvi, oksa ja hattu, jonka löydät mökistä. Yrtit ja kolikot kannattaa samaten kerätä parempaan talteen. Jos sinulla on nyt vähintään 15 kolikkoa, ne on viisainta sijoittaa miekkaan, jonka voit ostaa hopeasepältä. Miekkan teho kasvaa, kun käy luostarissa siunaamassa sen.

Metsästä selvitäsi anna oksa mustalaiselle ja käy visiitillä noidan luona. Hän kaivertaa sarveen tarvittavat riimit. Kiiruhda järven rantaan ja puhalla sarveen. Pyydä järvestä nousevaa lautturia viemään sinut saarelle. Saarella taikasauva osoittautuu purevaksi aseeksi. Kulaus punaisesta purnukasta antaa lisää jyrkyyttä iskuihin ja tekokuuden mätkiminen käy leikiten. Saarelta ota talteen tikari, jonka jälkeen voitkin palata takaisin.

Hedge Mazesta pitää löytää kuusi valkosipulia (garlic) ja lopulta kartano. Kartanon isännälle maistuisi tupakka. Vastalahjaksi tupakasta saa ristin, jolla voi paikantaa Kairnin lepopaikan. Vintillä on miekka. Kartanosta saat haltuusi myös kirjan, jota lukemalla pääsee eroon liiasta vanhenemisesta. On jälleen aika palata takaisin ihmisten ilmoille. Kiikuta valkosipulit apteekkarille ja hän sitoo niistä sinulle kauniin kaulanauhan.

Toisesta kylästä löydät transsiin vaipuneen tytön. Tämän saa herätetyksi kertomalla hänelle Kirillin pojan nimen. Pahaksi onneksi tyttö haluaa pitkästä ai-



kaa verrytellä leukapieliään ja kertoo sinulle tylsän tarinansa. Kirillkin osaa kertoa yhtä ja toista pojastaan Andreista, ja antaa sinulle lopulta avaimen talon vintille, jossa Andrei majoilee. Tapa zombie hopeamiekalla ja poimi suolten keskeltä pilkottava timantti reppuusi.

Ihmissuden löydät maatilalta – keittiöstä. Ota coltti kouraan ja asetu hyvälle ampumapaikalle. Sano emännälle "werewolf" ja vedä liipasimesta. Isäntä ottaa vaimonsa kuoleman varsin rauhallisesti, ja voitkin mennä noutamaan palkkiorahojasi tuomarilta. Rahojen joukosta löydät yhden erilaisen, jonka voit siirtää syrjään.

Sulkeudu mausoleumiin. Anna sieluille heidän haluamansa esineet: sormus, timantti, viulu, tikari, miekka, hattu, kolikko ja sulkakynä, jolloin he kiittolisina avaavat sinulle tien huoneeseen, josta löydät taikarasian.

Kirja nimeltä

Outo maanviljelijän
rouva onkin....



...IHMISSUSII!

Ihmissusi
hyökkää...

...ja kohtaa
voittajansa.

"You've come back. I would warn you, once again, about the old hag. Stay away from her! I wish I wasn't left hangin' near her hut!"

Agrippa

Hiippaile kylään, jossa saat baarin asiakkaiden juoruista selville Hullun Frankin mökin sijainnin. Baarin yläkerrasta löydät oudon tyypin peilin edestä. Osta häneltä hammas ja mene tapaamaan mustalaisennustajaa. Hän tekee sinulle voodoo-nuken kynttilän vahasta ja hampaasta. Hullun Frankin mökillä ota nukke toiseen käteen ja hiusneula toiseen. Nyt Frank kertoo mielellään salaisuutensa luolasta ja kirjasta.

Ennen luolaan menoa osta useita pulloja pyhää vettä, jolla voit voidella raapivat vampyyri-naiset. Murra luolassa lukittu ovi sorkkaraudalla ja puhu kirjalle (Agrippa). Kirja antaa sinulle tehtävän, jota lähdet täyttämään vaikka kirja manaakin päällesi ilkeän loitsun.

Vieraile Kairnin linnassa. Tapa luurangot portilta ja saat avaimen, jolla aukeaa vartiotuvan ovi. Ota linnassa risti käteen. Kir-

jastosta löydät kirjan, jota lukemalla saat purettua Agrippan taidan. Palaa takaisin alakertaan huoneeseen, jossa on vain kaappi ja kaksi ovea. Kaappia oikeasta kohtaa työntämällä paljastuu salaovi. Kipitä portaat alas ja työnnä jälleen kaappia. Saavut lopulta huoneeseen, jossa on vankityrmä ja ruumisarkku. Korjaa talteen raskas avain ja naulaa arkku kiinni. Palaa Agrippan luo ja aukaise kahleet, jolloin saat tietoosi Kairnin oikean nimen.

The Final Battle

Nouse torniin, jossa tiedät itse pääpirun odottavan. Ripusta valkosipulit kaulaasi, ota toiseen käteen sieni ja toiseen pyhä vesi. Pistä myös taikarasia näkösi. Nouse portaat ja kohtaa Kairn. Hotkaise ensimmäiseksi sieni ja tulet väliaikaisesti sokeaksi. Valkosipuli estää tehokkaasti Kairnin lähentely-yritykset, joten sinulla on aikaa nakata vesi hänen päälleen.

Seuraavaksi on aika valkeuden tulla, joten aukaise taikarasian kansi. Lausu Kairnin oikea nimi ja Kairn pakenee lyötynä, mutta ei kauas. Pinkaise kellariin ruumisarkulle, ja siellä Kairn jo odottelee. Teurastus voi alkaa. Lihat paloiteltuasi voitkin syventyä uuteen naistuttavuuteesi aivan uudella tavalla.

Lauri Turunen



Malakian kohtalo

●● Viime lehdessä luimme Kronclorin kirjan neljä ensimmäistä osaa, nyt jatkamme loppuun asti. Midkemian maa on kohta selvä.

Luku 5 Sotajuonia

Osta Colitari-myrkkyä Nortwardenista ja puhu paronille. Herttua on etelässä. Luoteesta löydät kolme arkkua. Arkut saa auki sanoilla Onion, Outside ja Door. Myrkytys tapahtuu poimimalla ruokaa arkusta ja käyttämällä myrkyä siihen. Palatuta kaikki(!) myrkyruuat arkkuihin (heh).

Tamney The Minstrel on ladossa lähellä Decamp at Teethiä. Oven voi avata vain jos jollakulla on voima vähintään 30. Jos muuten ei onnistu, osta kaupasta voimajuomaa eli Fandrol's Formulaa. Kivet löytää luolasta Decampin itäpuolelta.

Goblineja on aivan liian monta tapettavaksi, joten kiertele eri kauppoissa ja myy timantit. Saat tarpeeksi tuolta, jotta voit lajota goblinit päästämään porukan läpi solasta. Raglamissa juotat Patruksen kanniin ja mene sitten laulamaan insinöörille, joka asuu tavernan vieressä.

Joen lähellä on ansoitettu laatikko, josta saat puuttuvan osan katapulttiin. Korjaa heittokone ja ammu sillä. Yllättäen Krodlechin talon katon läpi sataa muu-

tama tonnia kiveä, joten voit mennä turvallisesti sisään ja kääntää Lims Kragman miekan (pelin paras miekka muuten) sotasuunnitelmien ohella.

Decampin kaakkoispuolella, talon ja kaivon lähellä kummittelee kuusi Moreheld-velhoa, jotka on tuhottava. Tappelu ei ole vaikea, jos vain kunnostaa aseet ja haarniskat huippuunsa. Patriukselle lisäksi aivastuspulveria velhojen hyydyttämiseen ja Noxious Root Oilia vihulaisten häätöön niskasta. Yritä yllättää heidät. Laita James ja Locklear kimppuun niin, että mahdollisimman moni velho ei voi loitsia (ts. viereen).

Luku 6 Paluu viemäreihin

Viemäreistä löytyy yhtä ja toista mielenkiintoista. Katt on kaakossa, uloskäynti puolestaan etelässä. Hae Lassurin patsas viemärin alakerrasta, ansoitetusta arkusta aivan portaikon läheltä. Samaisesta arkusta löytyy toinenkin Lims Kragman miekka.

Kronclorin lähellä olevalta ruumiilta saa tärkeän avaimen, jota käytetään myöhemmin. Pohjoisesta löytyy toinen Ligh-

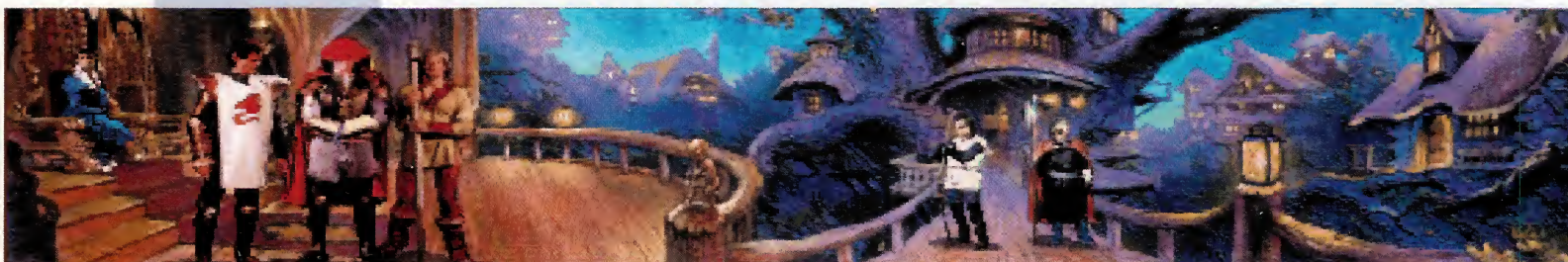
ting Staff, jonka voi myydä velhopuotiin tai säästää tulevaa varten. Jatka seuraavaksi Mala's Crossiin. Siunauta miekkasi ja haarniskasi Lims Kragman temppelissä, jolloin saat niihin +15 % bonuksia. Investointi on pelin myöhempiä vaiheita varten tärkeä.

Käärmemiehet ovat helppo nakki, kunhan ne yllättää ja käyttää ahkerasti parannuspotioita. Malacsin Loharista, joka on luoteessa Mala's crossista, voi olla apua. Mitchell Waylander on Sloopissa. Vietyäsi viestin apotille suuntaa Egglehyhyn.

Stellanin taloon sopii avain, jonka käänsit Kronclorin luona olevalta ruumiilta. Sarthiin pääset luolaholvien kautta. Tutki kirjasto, kunnes löydät etsimäsi.

Elvendariin pääsee Mac Mordian Cadallin luolien kautta. Sisäänkäynti on LaMuttin eteläpuolella.

Kun olet tullut metsään, älä ylitä jokea, vaan suuntaa koilliseen ja löydät prinssi Calinin. Kun olet taistellut tiesi haltiaan ovelle asti, käänny takaisin ja hae kaupasta ruokaa mahdollisimman paljon. Ota mukaasi myrky- ja tulinuolia sekä rutkasti vihreitä parannuspulloja.



Myy turhat rojut, kuten wywer-nien munat, extrasoihdut (yksä valosormus riittää) ja muut tar-peettomat tavarat. Vaella haltia-kaupunkiin, mutta varo matkal-la uniniittyä.

Luku 7 Valevuoren kätkö

Kulje koilliseen, ylitä silta ja jatka koilliseen, kunnes kohtaat herttuan ja moreheldin. Luoteesta löydät arkun, jonka koodi on Snowflake, ja josta saat tunnus-sanän goblinelle. Ylitettyäsi sil-lan jatka itään kohdataksesi Mo-reaulfin.

Lounaasta löydät arkun (Vic-tory). Arkusta pohjoiseen taasen on Squire Phillipin majapaikka.

Vartiassa on rutkasti hyvin aseistettuja goblineja, joihin Mind Melt puree mainiosti.

Itse Rift Machine on joen y-haarassa olevalla niemimaalla. Yksi tiellä olevista vuorista on valevuori, joten päättä seinään vain. Klikkaa hiirellä Rift-masiinaa ja käytä arti-faktia aparaattin.

Luku 8 Voimain kuppi

Lähde pohjoiseen ja hiirestä marmoripilareita. Keltaisista kristalleista saa tiivistettyä puh-dasta maanaa, jolle varmaan löytyy käyttöä. Koillisesta löytyy kristallisauva, jolla Owyn pää-see taas loitsimaan.



Älä mene saaren lounaisosiin, mikäli Owyn ja Gorath kärsivät siitä. Rlln Skrr -kupin löydät kaakkoisesta osasta, olevasta majasta. Vietyäsi kupin jumalille puhu pilarille uudestaan ja tei-dät siirretään Pugin luo. Kun Pug on liittynyt seuraanne, käytä kuppia. Nyt voit men-nä huoletta saaren lounai-sosiin.

Etelässä on kuoppa, jos-sa on Energy Drain -loitsu ja hienoja haarniskoja. Opeta loitsu Owynille tai Pugille ja käytä taas kuppia. Sitten viivana vapauttamaan Gamina. Tuuliele-mentaalit kuolevat, kun sekä Owyn että Pug iskevät niitä mahdollisimman vahvoilla Ener-gy Drain -loitsuilla.

Luku 9 Lopullinen kohtaaminen

Tutki ensimmäinen taso ja paina mieleesi paikka, jossa on voi-makenttä. Aalin oraakkeli on sen takana. Alakerrasta pitää tappaa kuusi mordhel-velhoa. Lähes kaikki arkut ovat vain an-soja, joten pidä näppisi erossa niistä.

Velhot onnistuu tappamaan, kunhan jäädyttää ne Fetters of Rimellä, lepäilee taisteluruudulla ja laittaa tappokone Gorathin töihin. Kun kaikki kuusi har-maakaapua ovat haukanneet to-mua palaa yläkertaan.

Ennen kuin menet voimakent-tän läpi anna Owynille ja Pugil-le Gorathin haarniska ja paran-nusjuomat, sillä hän ei niitä enää tarvitse...

Malakian kimppuun pitää hyökätä välittömästi, yritä yllät-tää hänet. Tappaminen onnistuu parhaiten kun pakastaa hänet ja mieluiten myös molemmat drea-dit Fetters of Rimellä. Huomaa tulitusta rajoittava kivi keskellä taistelualueita. Mindmeltit ja vahvat Evil Seekit purevat hy-vin.

Dreadit eivät oikein välitä Fla-mecastista. Malakia ei ole mok-siskaan Skyfirestä tai Energy Drainista. Muista tankata voimia kaikesta mahdollisesta, äläkä käy käsirsyyyn. Keskitä Mind-meltit yhteen kohteeseen kerral-la. Ammu Evil Seekit vuoron perään Malakiaan ja dreadeihin. Kun Malakia ja hänen apurinsa haukkaavat hiekkaa, onkin aika henkäistä helpotuksesta ja surra Gorathin kohtaloa.

Ossi ja Panu Mäntylähti

20 eniten myytyä Amigan ja PC:n peliä nyt HUIPPU- ERIKOIS- HINTAAN!

AMIGA

Alien 3	185,-
Alien Breed II	229,-
B-17 Flying Fortress	260,-
Bart Vs. the World	185,-
Burning Rubber	195,-
Combat Air Patrol	240,-
Dennis	195,-
F-117A Nighthawk	280,-
Frontier	240,-
Gunship 2000	249,-
Hired Guns	249,-
Jurassic Park	185,-
Mortal Kombat	220,-
NHL Hockey	260,-
Overdrive	179,-
Patrician	265,-
Space Hulk	280,-
Superfrog	220,-
Syndicate	280,-
Zool 2	195,-

PC

Aces Over Europe	330,-
Dark Sun - Shattered Lands	330,-
Day of the Tentacle	289,-
Even More Incredible Machine	295,-
Flight Simulator 5	350,-
Frontier	295,-
Indy Car Racing	300,-
Jurassic Park	260,-
Lands of Lore	250,-
Larry VI	330,-
Mortal Kombat	249,-
NHL Hockey	329,-
Privateer	360,-
Quest for Glory IV	330,-
RAC Rally	260,-
Sam & Max Hit the Road	279,-
Shadowcaster	330,-
Subwar 2050	330,-
Syndicate	319,-
Zool 2	260,-

...ja jos suosiikkisi ei ole tällä listalla, pyydä tarjousta! Nämä erikoishinnat ovat voimassa postimyyntissä kuukauden ajan.

TRIOSOFT

931-213 0292
fax 931-213 0538

Postimyynti
ark. 9-20, la 9-15

Postiosoite:
PL 78, 33211 Tampere

Liikkeet:
• Puutarhakatu 12,
33210 Tampere
• Kultarikontie 1,
01300 Vantaa



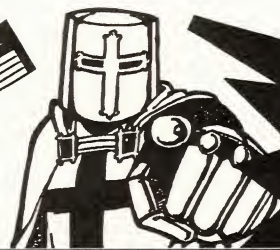
HYÖTYOHJELMIA JA VIHDETTÄ PIKKURAHALLA

Tietokoneohjelmien ei tarvitse olla kalliita, sillä voit hankkia ne Avesoftista. Ohjelma-talollamme on vuosien kokemus PD- ja Shareware-ohjelmien edustuksesta maassamme. Kaikki tuotteemme eivät ole tässä listassa. Lisätietoja neuvovasta numerostamme 931-2223 218. Toimitukset postiennakolla 39,- lähetys. Varsinainen tilausnumeromme on 931-452 228.

TARJOUS: KUN TILAAT YLI 10 OHJELMADISKETTIÄ KERRALLA, MAKSAT POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.



PIKATILAUS PUHELIMELLA 931-452 228 - nopean toimituksen numerosta.



**KAIKKI
OHJELMAT
vain
15,90**

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5" DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatfom-peli (VGA).
3. Empire-kuuluksa sotastrategiapeli.
4. Columns-coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluksa roolipeli.
7. Windows pelit: Arachnid, Pasiassi, Backgammon ja Slot.
8. Gift-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker,lander.
9. Mr. Label tekke kätevästi disketti- ja osoitelarrat.
10. Jungle Jack-vaihtavan pelattava vidakkopelimeriä (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyä (IMB).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasterio eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä (VGA).
21. Jmpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1.1: Hyvä tarkkipele, paljon aseita (VGA).
24. Fraktaali-ohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaaliakuvia.
27. GeoClock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öiseen.
28. The Draw tekke ANSI-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lerättä taistelee Alieneja vastaan (VGA).
31. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjäsimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitoitohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Screem Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduuleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä teliokikenne/boxiohjelma.
41. File Express 4.18-ammattitason täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön.
42. Hytötyohjelmakokoelma 1-FD Form, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-haaska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1.3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluillesi.
52. PC-Menu 10. Säästä levyjäsi. Helpokäyttöinen.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampire. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. Wpedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Sideshow Demo - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
62. Crypt 20 suojaa salasä ohjelmia ulkopuolisilta.
64. Worm Game. Kerrankin kunnollinen versio matopelista.
65. Bart Eye 2 (Windows). Jutteleja Bart Simpson seuraa hiirtä.
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkejä ja läpelausohjeita.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Comcob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyä.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakko-hankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruussammuntapeli räjähtävin tehostein.
78. Music-hytötyohj. CD-lev., videokas, ja tietok.pelien luetteloint.
80. Star View esittölee tähtitieteelliset kartat.
81. Arcmaster. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurimurtopeli (VGA).
83. Whacker. Sävi-ohjelma + mus.moduuleja. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.

85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
87. Softpeak. Puheesynteesisaattori PC:n "peruspiipperiille".
88. Automeno on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
89. Blaster Master äänidigitoitohjelma. Käyt. myös yläp. muista.
95. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiähtö.
102. Concentration muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
- 103.-104. BBS boxisoitot pakattuna. 2 x 15,90.
105. Pakkaus/purkuohjelma BBS boxisoitien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluksa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh's Tomb. Seikkailu pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatoke marsilaiset vihameilisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkailu Dr. Proton tuhoonsa.
113. Tactical Starship Simulation. Johda tähtisotalaivastoa.
115. 3-D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3-D sulkapallo.
117. Chess. Vihtiöinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3-D Pac Man. Kunnan paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparapeli.
121. Pool. Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
126. Adventure Mapperilla ammatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatrils II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetriksille.
129. Tetris. Tetraalista nautittava Windowsin alaisuuteen.
131. 1858 Iconia Windowsin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2. M.S. polji. Afr. sota.
135. Age II:la arvotit teliöelisin perustein elinaikaa.
136. Aldo's Adventure tosi pätevä Donkey Kongin haastaja
138. Sukupuuhohjelmalla järjestetut sukusi.
139. Opi englantia. 140. Opi italiaa. 141. Opi japania.
- 142.-143. Opi ranskaa. 2 x 15,90. 144.-145. Opi saksa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. 147. Opi morsetusta.
148. 600 vaihtoa yms. lippua upeasti esillä.
149. NetHack 3.1. Seikkailupelissä teet melkein mitä vain.
150. Death Watch. 4 roolipeliä hahmoa. Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille (previkka).
153. Keen 1. Menestyssajan peruspeli.
154. Andrianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Rayn kassista pokeripeliä.
158. Muistivapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh. DOS 5.0.
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL. laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi viril/luontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammatikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muuntaja.
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti suuryrityksille. 6 x 15,90
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molekyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja aikun soittelemaan...
173. Englannin kielenpelin ja lausunnan opettaja.
178. Raamatun hakusanajohtaja ja muita alan hytötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
180. Tee omat tietokilpailukysymykset ja pidä tietokilpailu.
181. Venäjän kielikurssi aloittelaville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
184. Avaruussukkulian jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhu-grafiikkaseikkailu.

189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vavisuttava jatko.
191. Maze Quest VGA roolipeli. Uusi alan kuittipeli.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailue. Hyvä lastenpel.
196. Fintiris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Bloster. Näppärä Soundblasterin rumppalohtelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikkalenteri, 10 nää opitoita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi tiottu laivaputuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laati ennusteita.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoja taisteletyrobottilasi Cyborgit.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. Mukana äänitiedori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
207. Hack V. 3.6. Suosituu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
- 208.-209. Wolfsteinin editori pack. 2 x 15,90. (Vaati n:o 12n)
211. Anthillissa olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
212. Apples & Oranges. Jatkanshakin haastava aluevaltuus.
213. Battle for Atlantis. Valtioita muinaisen Atlantis.
214. Audio 3D:la teet ja tulostat C-kasettien karnet.
215. Audiobal Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennojohtaja.
217. Astrologia näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylisen sotapeli.
219. Arcade Volleyball. Pelaa lentopalloa kaverisi kanssa.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa. (prev.)
221. Diskcopy Fast V. 4.2. Kopioi korpuu jopa tiedostottain.
- 222.-223. Envision Publisher Plus V 1.52 on kovatasoinen julkaisuohjelma, joka toimii lähes kaikissa PC:ssä (Herculeskin). 2 x 15,90
224. Boogie kirjaandromossa pelaat sanoja kiehtovalta tavalla.
225. Boxerilla tilastoit paini-, judo-, karate- yms. matsit
226. Boomerangissa kaksintaistelet buumerangilla kaverisi kanssa.
227. Alib Playerilla kuuntelet kaikkien äänikorttien alib.musaa.
228. Bastour V. 4.0. Vaihda viehettä ja kalasta USA:ssa.
229. Hieno kuvallinen esitys tietoineen vuoden 1988 Buick-autoista.
230. Battfish simussa olet 2.MS. sukellusveneen kippiari.
231. Conquestissa yrität valloittaa viiholliskaupungit.
232. Empire. Kuuluisan strategiapelin uusi laaja versio.
233. Jump Jet. Ohjaa Harrier-hävittäjä taisteluun.
234. Front 1. Hyvin toteutettu 2. MS. länsirintaman sotapeli.
235. Front 2. Vastaava sotastrategiapeli itärintamalta.
236. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
237. Netscape 1.3. Jopa kahdeksan pelaajan modeemivaltapeli.
238. Scorch Earth V. 1.2. Uusi versio hyvästä tankkisotapelistä.
239. Civilization Cheat 2:la modifioit Civilization-peliä.
240. Screen Saver Pack. 6 erill. näyttöä sääst. Dos-animaatiota.
241. Musiikkimoduuleita (mod.).
242. S3Mrip:lla nappaat demoista ja peleistä musiikkifileit.
243. 412 vitsiä vaaleatukkaisista blondeista.
244. Bio Menacessa olet mutaatioiden tuhoajapolisi.
245. Neverlock purkaa Everlock-kirjasuojaukset.
246. Major Stryker. Hyvä Xeuiousmainen avaruusräiskintäpeli.
247. Llamatron. Olet Soundblaster-tuettu taisteluvaarna.
248. Capture the Flag. Kaupallistason lipuvaltauspeli.
249. Qedit + 2.15 & Boxer 5.0. Mikrobotti 8/92 hyvät tekstieditorit.
250. Telemate 4.00 n:o 39:n uusi zipillä pakattu huippuversio.
251. Slies'n Slide 1.25. Päättä kuvattu huippuhyvä autopeli.
- 1-4 pelaajaa.
252. Jeff 45 leivilläistä haastava siirtolohkareseikkailuja.
- Mukana myös kenttäeditori.

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI! -

TILAAAN SEURAAVAT TUOTTEET:

OHJELMAT toimitetaan 3,5" DD korpulla (RENGASTA)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113
114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140
141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167
168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194
195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221
222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248
249 250 251 252

MUUTA

- ___ kpl sininen ritarihiirimatto á 39,-
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän 250-sivuista tietopakettia.
___ Kova kansio ennen 395,- nyt vain 95,-
___ x 100 kpl 3,5" diskettitarroja 29,-/100 kpl

Nimi _____

Lähempi osoite _____

Postinumero _____

Postitoimipaikka _____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

POSTIKULUT OVAT AINA KIINTEÄT 39,-, siksi tilauksen minimisuositus on yli 39,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

1994

AVESOFT
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN



Avesoft

PL 219, 33101 TAMPERE

**VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33820/7**

33003 TAMPERE



Verta! Verta! Verta!

Viime vuoden lopulla ilmestyi kaksi pikku pakettia, joiden sisältämä väkivalta saattaa jo pistää aina valppaiden moraalinvartioiden silmään. Kumpikin löytyy arvosteltuna tästä lehdestä, kyseessä ovat päätön, sydäntärepivän selkärangaton Mortal Kombat ja demonimetsureiden suosikki Doom, vruum vruum. Jos videolain synnytti moottorisaha, miksei se poikisi videopelilakiakin?

Englannissa nimittäin ollaan ottamassa käyttöön ikärajat tietokone- ja videopeleissä, toistaiseksi vielä vapaaehtois-pohjalta. Suomessakin on tärkeitä ongelmia selvitettävänä, kuten lama, työttömyys et cetera. Lieneekin siksi varma, että kyllä joku Arkadianmäen ääntenka-lastelija nostaa metelin tietokonepelien väkivaltaisuudesta. Yhdentekevien aiheiden nostattaessa keskustelua voi kullisseissa uittaa läpi vaikka mitä. Toivotavasti olen vain vainoharhainen, ei kai suomalainen demokratia näin toimi.

Miksi verta?

Tarvitseeko pelien yleensä olla väkivaltaisia? Miksei tehdä enemmän positiivisia arvoja ja ihmisten kosketelun tärkeyttä korostavia koko perheen pelejä, jotka opettaisivat humanistista arvomaailmaa? Olisikohan syy se, etteivät semmoiset kiinnostu ketään?

Oikeassa maailmassa väkivalta on aina väkivaltaa, ja aina tuomittavaa. Sen sijaan ruuduntakaisessa maailmassa asia on täsmälleen päinvastoin: väkivallan (tai "väkivallan") tehtävä on luoda peleihin se tarvittava jännite. Doomissa väkivalta on tärkeä osa sekä peliä että sen vetovoimaa, ei siksi, että roiskuva punaneste on ah niin hilpeää, vaan siksi, että se luo peliin sen ahdistavan, pelottavan ilmapiirin, ja vähemmällä läträyksellä efekti tuskin toimii.

Minusta oli helvetin hauskaa tuntea välillä perhosia vatsanpohjassa, pelästyy järjettömästi kymmenpäisen demonilau-man hyökkäystä ja empiä pimeän, väkkyvän huoneen edessä, josta kuului vain karjahtelua. Lienee sanomattakin selvä, että tosielämässä en vastaavaa oikeastaan haluaisi kokea.

Nimenomaan tietokonepelit, eivät konsolipelit, tarjoavat mahdollisuuden kokea elämyksiä, joihin tosimaailmassa ei ikinä törmää. Ja takaisin pääsee aina virtanappulaa vääntämällä. Siksihän ihmiset pelaavat, eikö totta? Ovatkohan kaikenkieltäjät vain kateellisia? Tai pelkäävät, ettei kukaan enää pidä heitä älykkäinä, mutta herkkinä tunneihmisinä, jos he myöntävät nauttivansa kahlaamisesta läpi demonilauaman moottorisaha karjuen?

Meistäkö tappajia?

On jo vanha väite, että peliväkivalta interaktiivisen luonteensa johdosta lisää oikeaa väkivaltaa. Jos käytän referenssiryhmänä kymmeniä tuntemiani pelaamista harrastavia ihmisiä melkoisella ikäjakautumalla, väittäisin kyllä päinvastaista: toista niin rauhallista joukkoa saa hakemalla etsiä. Paitsi silloin, kun peli on huono tai siinä jää todella pahasti jumiin.

Kun muistaakseni lukiossa joskus psykologian kirjankin avasin, niin väitänpä että peliväkivalta tasaa aggressiota. Kun oli tämä joului, ja pelien määrä ylitti lehtemme käsittelykynnyksen niin että pelejä väännettiin muutaman tunnin yönellä jatkuvalla syötöllä, alkoi välillä karvalakki kiristää. Kuinka ollakaan, muutaman tunnin duumailu tyyliin "heiniällä härkien kaukalon, kaikuu ääni haulikon" resetoit henkisen koneen todella tehokkaasti. Olen varmaan liian optimistinen, mutta jaksan jopa uskoa, että suurin osa ihmisistä on tarpeeksi fiksuja erottaakseen keinotekoisen väki-

vallan aidosta väkivallasta.

Varmasti osaan ihmisiä väkivaltaiset pelit vaikuttavat aggressioita lisäävästi. Jos oma pikkukenkeli painuu Mortal Kombatin jälkeen rökittämään naapurin kakaraa, niin kyllä se on vanhempien ongelma. Käsittääkseni levykkeiden takavarikointiin ja piilottamiseen kypsempää asennetta odottamaan ei tarvita sen enempää valtiovaltaa, joukkotiedotusvälineitä kuin pelitalojen itsesensuuriaan.

Olen jokseenkin kyllästynyt siihen, että kaikkeen hauskaan säännönmukaisesti puututaan sen takia, että joku pieni vähemmistönryppä saattaa siitä kärsiä. Minä saan paiseita Megavisasta ja Onnenpyörästä, mutta uskomatonta kyllä, olen keksinyt, ettei niitä tosiaankaan ole pakko katsoa. "Antaa kaikkien kukkien kukkia", totesi jo puhemies Mao aikoinaan (ja niin kuin ihmisten parasta ajattelevat humanistit yleensä tekevät, pisti ruohonleikkurin tosikäyttöön).

Maailman tapahtumat todistavat jatkuvasti, että ihminen on väkivaltainen eläinrotu ja sellaisena pysyykin. Jos tietokonepelien sisältämä sarjakuvamainen väkivalta pystyy aggression perustarpeen tyydyttämämään, niin hyvähän se on. Ammuskelkoon ihmiset mieluummin haulikoilla virtuaalidemoneita kuin kii-
karikivääreillä pikkulapsia.

PS. Väitin pari palstaa sitten, että CD-ROMeja ei juuri päivitetä. Niinpä ne LucasArtsin veijarit päivittivät Rebel Assaultin versioksi 1.4, niin että pääohjelma ajetaan kiintolevyiltä. Oppia ikä kaikki. Rebelin uusi versio muuten nostaa sen pisteitä, yleisön painostuksesta joystick-kontrolli on muutettu normaalliksi.

PPS. Viime hetken uutinen: Doom 1.2:n olisi pitänyt ilmestyä 15.1., eli se lienee jo saatavilla

Tervetuloa joukkoon tummaan

Manuaali käteen

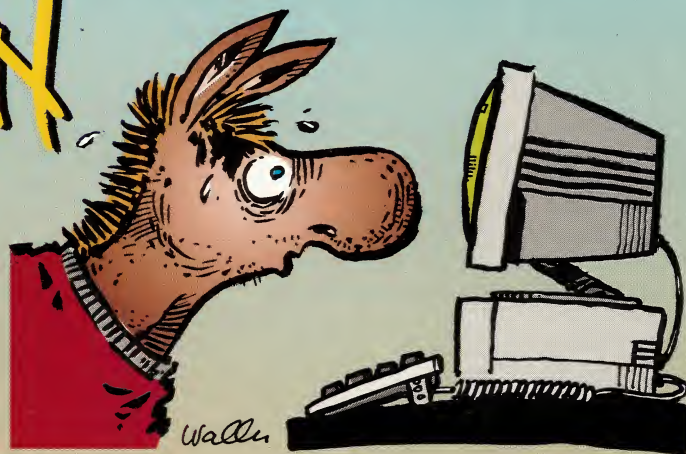
●● Kaikkihan osaavat nykyään käyttää tietokonetta. Uuden mikron omistajalla ei siis yksinkertaisesti voi olla ongelmia joululahjansa kanssa. Vai voiko?

kään näkemäni tietokoneen manuaalista ei löydy sanastoa, joka kertoisi, minkä sortin villapaidoista tai äitilaatoista on kyse. No, onneksi kirjakaupoista löytyy pilvin pimein mikrokirjoja, jotka mainostekstien mukaan kertovat kaikesta kaiken, ja vielä yksinkertaisin sanakääntein. Eikä maksa kuin muutaman satasen. Henkilökohtaisen PC-kirjastoni huomattavan runsaasta valikoimasta ei kuitenkaan löydy kuin kaksi esimerkkiä, joissa on mainitsemisen arvoinen sanasto. Parempi niistä osaa edellä ihmetellyistä sanoista kolme. Huomattavasti useampi kirja tuhlaa toki muutaman sivun hakemistoon, jonka avulla voisi kuvitella löytävänsä etsimänsä tiedon. Tavallisesti nämä hakemistontapaiset on kuitenkin lisätty kirjoihin jälkikäteen, eivätkä ne kata kuin murto-osan lukijan kaipaamista käsitteistä, vaikka asia kirjan satojen sivujen lomasta mahdollisesti löytyisikin.

Outoja pelejä

No hyvä. Joku sukupuun sivuhaarasta löytynyt sukulainen on käynyt laittamassa koneet kasaan ja näyttämässä virtanappulan. Samalla hän jätti kestolainaan vanhan mikrokäsikirjansa, jota on sitten opiskeltu pari kuukautta ennen koneen käynnistämistä. Tällä välin ajatukset turhanaikuisista hyötysovelluksista ovat jo ehtineet unohtua ja näpit syyhyävät pääasian eli pelien kimppuun. Millainenkohan peli sitä kannattaisi ensimmäiseksi ajanvietteekseen ostaa? Vilkaistaanpa edellistä Pelit-lehteä.

Hmmm, ensimmäiseksi käsitellään avaruussimulaattoria(?) nimeltä Frontier. Kuvat ovat upeita, ja pisteet kovia, eikä tekstistäkään pistä silmään kuin muutama vieraaksi jäävä käsite kuten BBS tai Thargoidit. Ja kuka kumma on tämä Braben. Onko se pelin päähenkilön nimi? Hetkinen, jutun lopussa on



Jälleen on tullut aika toivottaa tervetulleeksi joukko uusia lukijoita ja pelien ystäviä, joiden joulukuusen alta löytyi elämän ensimmäinen PC. Sillä ei ole niin väliä, ostiko sen joku muu vai -lahjan saaja itse joulunalusajan erikoistarjousten innoittamana. Joka tapauksessa noin kymppitonni on vaihtanut omistajaansa.

Outoja sanoja

Kaikkihan osaavat nykyään käyttää tietokonetta? Eikö tietotekniikkaa opeteta koulussakin? Miksi ihmeessä minua sitten lähes joka joulun jälkeen pyydetään kylään jonkun ammoin unohtamani sukulaisen tai koulukaverin luo, jonka perheeseen on hankittu tietokone, jota ei uskalleta purkaa laatikosta?

Ongelma on tunnettu niin kauan kuin mikroja on yritetty kaupitella ihmisille. Tietokoneiden manuaaleja onkin haukuttu kehoimmiksi painotuotteiksi sitten kotimaisen nykyryiikan. Viime vuosina manuaaleista on sentään suurelta osin luovuttu, enää niitä ei aina toimiteta koneen mukana lainkaan. Kaikki

kun osaavat jo käyttää tietokonetta. Ilman manuaalia tuleekin yleensä paremmin toimeen kuin näiden niin kutsuttujen "ohjaiden" kera. Esimerkiksi allekirjoittaneen uuden 486DX33-koneen mukana tuli ainoastaan 40-sivuinen vihko, joka kertoo toisella ulkomaisella, mitä emolevyn jumpperit tekevät, ja mihin muisti-SIMMit asennetaan. Viallista megan SIMMiä vaihtaessani katkaisin siis vain toisen kyseisen SIMM-paikan lukitusta-peista. Missään ei kerrottu, että sitä IEEE 68000:n pulikkaa pitää samalla hieman vääntää, kun se vedetään ulos.

Allekirjoittaneen tapauksessa kyseinen info tuli toki tosi tarpeeseen eli sain esimerkiksi kytettyä koneen oman peliohjainportin pois käytöstä äänikortin sisältämän peliportin tieltä. Kokemukseni mukaan ensimmäinen kysymys on yleensä kuitenkin se, mikä töspeli kytketään monitoriin ja mikä sähköverkkoon. Tarvitseeko laite suoja- maadoitetun pistorasian *) vai riittääkö tavallinen kaksinapainen, ja mistä koko hökötyks pannaan ylipäätään päälle? Ja te kokeneemmat mikroilijat panette tuo hymynvirneen sinne minne

päivä ei paista. Pienet muistelot omista pikku töppelöinneistä ensimmäisen *ikioman* koneen oston jälkeen sopivat tähän yhteyteen paljon paremmin.

Epävarmuuttaan ei kannata hävetä eikä peitellä. Rehellinen tietämättömyys on paljon parempi ratkaisu kuin esimerkiksi kolmen levykkeen tunkeminen samaan levyasemaan käyttöohjeen käskiessä alustamaan kolme tyhjää levykettä. Älkää kuitenkaan soittako maahantuojaalle ja kysykö, miksei näppiksestä löydy Any key -nimistä nappulaa, kun joka soitan käyttöohjeissa käsketään painamaan sitä. Maahantuojan huoltomies saat- taan saada akuutin mahakatarrin vastattuaan samaan kysymykseen jo huomattavan monta kertaa. Tosi on.

Onneksi peruskokoonpanon johtaja ei enää voi sentään kovin helposti kytkeä ristiin, rastiin tai solmuun savuvahinko- seuraamuksilla. Niin, paitsi jos yrittää kytkeä kahden ihan min- kä tahansa väliin RS-"standar- din" mukaisen kaapelin.

Hetkinen, 486DX33? Jumppe- ri? Softa? Alustaa? Peliportti? Ää- nikortti? Emolevy? Mega? SIMM? Monitori? RS-standardi? Yhden-

OTA!

joitain teknisiä lisätietoja. Ahaa, Frontier on tarkoitettu PC Amiga -tietokoneelle. Onkohan se yhteensopiva minun uuden Compaq 386 -koneeni kanssa? Näyttö on VGA, no se siitä sitten, sillä minullahan on SVGA, vai oliko se sittenkin XGA. Niin, eikä minulla ole edes minkäänlaista äänikorttia. Frontier näyttää vaativan sellaisen.

Ai jaa, kyseessä ei siis ollutkaan PC Amiga vaan PC tai Amiga. Aaahaahaa. Sittenhän minä vanhana vampyyri-triikki nä ostankin Dracula Unleashed -pelin. Se kun tukee myös SVGA-näyttöä ja on saatavilla sekä PC:lle että CD-ROM-mikrolle. Niin lehdessä ainakin seiso: "PC CD-ROM". Ja kaverit sanoivat, että mikä tahansa 486 on itse asiassa PC. Huijasivat minua muuten taas kauppaa tehtäessä. Tonnilla olisin saanut käytetyn XT:n, ja myös XT on PC, jolla pystyy pyörittämään samoja pelejä kuin kymppitonin maksavalla 386:lla.

Kankkulan kaivo

Vaan ei syytä huoleen sen puoleen. Ongelma poistuu parin kolmen vuoden kuluessa, sillä tietokoneen arvo alenee nopeammin kuin auton, ja se on jo jotain se. Juuri kun koneensa ja sen ominaisuudet oppii miten kuten tuntemaan, se on vaihdettava uuteen. Vanhassa, vuonna 1993 ostetussa romussa eivät parhaat vuoden 1996 ohjelmat enää pyöri. Ja uudessa laitesukupolvessa on jälleen runsain mitoin uutta opiskeltavaa.

*) Ohjekirjojen väitteistä huolimatta vastaus on kyllä. Pöydän taakse sullottu johtokieppi voi induoida koneen runkoon jopa 110 V jännitteen. Edellisen mikroni kotelo teki rumaa jälkeä kanssään kosketuksiin joutuneille piirilevyille ja koneeseen koskettaneiden henkilöiden sydämentahdistajille, kunnes jatkojohtoa jatkettiin kymmenellä metrillä keittiöstä löytyneeseen maadoitettuun pistorasiaan.



PORTTI

AIKAKONE



Eli aika hoitaa lehtitilaukset. Pelit-lehdenhän te kaikki olette jo tilanneet, mutta jostain kumman syystä huomattavan suuri osa tietokonepelejä harrastavista ihmisistä pitää myös tieteiskirjallisuudesta. Sci-fi on usein parhaimmillaan novellimitassa, mutta keskivertokirjakaupasta tai kirjastosta ei löydy muuta kuin tiiliskiven paksuisia romssuja. Kaikki kaksi novellikokoelmaa on pian kahlattu lävitse.

Suomessa ilmestyy kuitenkin useita pieniä sci-fi-lehtiä, joiden tarjouksiin kuuluu myös novelleja. Kaikki tässä esitellyt lehdet ovat erilaisten yhdistysten julkaisemia eli toimittajat eivät saa palkkaa vaivoistaan. Niinpä tilaushinnat ovat kohtuullisen alhaiset, mutta ilmestymisaiakataulut saattavat heitellä pahastikin. Esimerkiksi Aikakoneen osalta odotetaan tätä kirjoitettavassa numerossa 2/93, vaikka lehti ilmestyy periaatteessa neljä kertaa vuodessa. Myös Tähtivaeltaja ja Portti ilmestyvät keskimäärin kolmen kuukauden välein.

Aloitetaan aakkosjärjestyksessä aikatauluongelmiensa kanssa painivasta Aikakoneesta, joka on viime vuosina julkaissut mm. Pelit-lehdestä tutun JJJ Vihanneksen novelleja ja artikkeleita. Tämä alkuaan Tähtitieteellinen yhdistys Ursan suojissa syntynyt lehti itsenäistyi pari vuotta sitten, mikä paitsi puhdisti ilmaa myös selkeytti lehden toimituksellista linjaa. Erityisesti Aikakoneen teemanumerot, viimeisimpänä Merkurius, ovat olleet mielenkiintoisia. Toivottavasti Aikakoneen toimitus saa aikataulunsa reilaan.

Portti on Suomen tuhdein mutta myös kuivin tieteislehti. Jokaisen pientä pranttia pursuavan toistasataa sivua paksun numeron läpikaluaminen vaatii siua, semminkin kun taitto eli lehden visuaalinen ulkoasu tökkii vanhan taittajan silmissä pahasti. Jokainen numero sisältää kui-

tenkin joukon lukemisen arvoisia novelleja. Esimerkiksi viimeisimmässä numerossa julkaistiin **G. Landisin** tuore, Hugon voittanut novelli Kävely auringossa. Lisäksi Portti tunnetaan kattavista bibliografioistaan. Se sisältää myös tietokonepelipalstan. Lehteä julkaisevasta Tampereen Science Fiction Seurasta kannattaa lisäksi mainita sen jokavuotinen novellikilpailu, jossa jaetaan kunnon rahapalkintoja.

Tähtivaeltaja on niin ulkoasultaan kuin sisälöltäänkin rankin, mustin ja synkin Suo...öö... Maailmassa ilmestyvä sci-fi-lehti. Jos aiheen voi pukea mustaan nahkaan ja niitteihin, Tähtivaeltaja kyllä tekee sen. Toimitus tosin väittää, että lehdestä ei ole ollut tarkoitus tehdä kaikkien nahka-fetistien erikoislehteä, mutta parista splatter-artikkelista ja -kuvituksesta alkoi kierre, jonka myötä kirjoittajat ja kuvittajatkin ovat suunnanneet kaiken "epämääräisen" scifiin nimenomaan Tähtivaeltajaan. Häkellyttävän kuvituksen ja sarjakuvien lomasta löytyy kuitenkin myös ihan asiaa etenkin sarjakuvista, sekä mielenkiintoisia novelleja. Tätä lehteä ei sovi jättää helposti järkyttyvien ihmisten, esimerkiksi vanhempien nähtäville. Infarkti iskee niin helposti...

Mikäli tieteislehdet kiinnostavat, niihin kannattaa tutustua esimerkiksi kirjastossa tai Akaatemisen Kirjakaupan lehtipisteessä ennen varsinaista ostopäätöstä. Siinä määrin paljon tarjokkaita eroavat toisistaan. Lehdistä löytyvät myös tarkemmat tilaustiedot.

Aikakone

Julkaisija: Aikakone-yhdistys ry. Vuosikerta: 90 mk.

Portti

Julkaisija: Tampereen Science Fiction Seura ry. Vuosikerta: 100 mk.

Tähtivaeltaja

Julkaisija: Helsingin Science Fiction Seura ry. Vuosikerta: 80 mk.

PELIT

★posti

Konesota päättyi viime numeroon, aiheesta on turha lähetää enää postia. Pääasiassa kirjoittajat tuomitsivat koko aiheen, mikä onkin ihan oikein. Keskustellaanpa siis jostain muusta ja pelataan sillä koneella, mikä kotona sattuu olemaan, jookos?

Ja postia edelleen osoitteella
Pelit
Posti
PL 64
00318 Helsinki

Pisteet pois

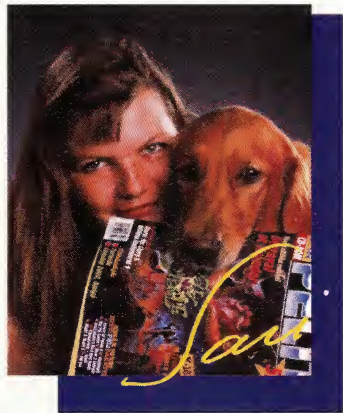
Minkä ihmeen takia pelit pitää arvostella pisteen tarkkuudella? Eikö olisi järkevämpää jakaa esimerkiksi vanhoja kunnon tähtiä tai jättää pisteet kokonaan pois?

Pisteet ovat käsittääkseni jokaisen ihmisen henkilökohtaisia mielipiteitä. Siinä vaiheessa kun oppii tuntemaan jokaisen arvostelijan maun, oppii myös suhteuttamaan pisteet omaan käsitykseensä peleistä. Mutta entä pelaaja, joka ensimmäistä kertaa lukee lehteä? Pitääkö hänen luottaa sokeasti arvostelijan henkilökohtaiseen mielipiteeseen? Ja eikö alle 80 pisteen pelit joka tapauksessa vaivu samantien unholaan?

Tähtiä olisi paljon helpompi seurata: yksi tähti roskaa, kaksi melkein roskaa, kolme keskinertainen, neljä ihan hyvä ja viisi loistava. Vaadin tähdet takaisin!

Vanhanaikainenko?

Puhut asiaa, pisteytys on todellakin jokaisen henk.koht. mielipide. Myös toimitus olisi ihan valmis joko luopumaan pisteytyksestä kokonaan tai jakamaan vaikka niitä tähtiä. Pisteytyksen ainoa etu on yhteensopivuus muiden lehtien kanssa, joskin kaikkien käsitykset asteikosta eivät olekaan yhteensopivia. Esimerkiksi PC Formatilla näyttäisi keskinertaisen raja menevän 50:ssä, kun se meillä arvostelijasta riippuen menee siinä 70-79 paikkeilla. Totuus löytyy tekstistä. Mitäs mieltä muut olette? -tl



James Mashirille

Olet oikeassa siinä mitä sanoit videon kelloista. Mutta mutta, tekniikka menee eteenpäin, sille ei voine kukaan mikään, ellei Ukko ylhäällä keksi aiheuttanut jonkinlaista degeneraatiota. Softan on oltava käyttäjystävällistä, muuten se ei luultavasti mene kaupaksi. Mutta kuten sanottua hardwaren on kehityttävä aina eteenpäin. Jos hardware ei kehity, niin softakin polkee paikallaan.

Mutta ei rautapuoli ole painajaismaista... ei ollenkaan. Ja mitä kaikenmoiseen valintaan tulee, ainahan valinta on vaikeaa, ostit autoa, viinaa, leipää, (naisia?... :))) taikka tietokonetta. Mutta mutta, luuletko että kauppias on sellainen kiva, hymyilevä henkilö joka kertoo mitä kannattaa ostaa, mitä ei. James, herää jo. Jos jokainen kauppias haluaisi aina parasta asiakkaalleen mahdollisimman halvalla, ei Suomessa olisi yhtään kannattavaa kauppaa.

Ja mitä vikaa on Tridentissä. Yleensä jos tehdään graafista työtä Windowsilla, ei pullonkaulana ole näytönohjain vaan Windows itse sekä keskusmuistin määrä. Eli vaikka Trident ei ole nopein näytönohjain markkinoilla, ei se estä vaativaa graafiikkatyöskentelyä. Ja jos joku tosissaan tekee grafiikkaa, niin hän luultavasti ostaa Truecolor-kortin. (Kellä muuten on nykyään varaa ostaa kuvailemaasi kokoonpanoa nykyään, ökyjupeil-

la ja rikkaitten penskoilla.)

Ilmeisesti olet itse sortunut Tridentiin, kun sitä niin haukut. Ensinnäkin kyllä kauppias palvelee, ja räätelöi koneen tarpeitten mukaan. On vain saatava suunsa auki. Jos itse on ummiko mikromaaailmassa, niin luultavasti ummikkokin tuntee jonkun tietokoneharrastajan, joka neuvoa mikron ostossa, taikka lukee Mikrobittia jonka testit ovat olleet erittäin asiallisia. (Tai no jaa... Onhan niistä löytynyt aika paljon jupisemista...)

Näytönohjaimena toimii Morse VGA 256 kt:n muistilla. (CK-Infon mukaan nopeampi kuin Tseng ET4000. No testi ja käytäntö eivät aina kulje käsi kädessä.)

Dune II:sen virheestä numerossa 5/93. Suora lainaus: "Syy oli siinä että meillä oli BETA-versio" Ja teidänhän ei pitänyt arvostella keskeneräisiä pelejä!

Janne Savolainen

Saamme usein muuten täysin toimivia pelejä, joissa esmes manuskat ovat keskeneräisiä tms. Dune II:ssa tapahtui se virhe, että meidän annettiin ymmärtää sen olevan myyntiin tuleva versio.

Kehitys väärään suuntaan

Tuntuuko teistä siellä toimituksessa joskus siltä, että pelien kehitys menee väärään suuntaan? Esimerkiksi Sierran Quest for Glory 1-3 läpipelanneena voin todeta, että 1 oli paras ja 3 puolestaan heikoin.

WK

Tuntuu tuntuu, joskus tuntuu varsinakin siltä, että grafiikka ja äänet ovat valloittaneet pelattavuuden ja peli-idean paikan.

CD-32

Alkavatko Sierra ja LucasArts tehdä CD-32:lle pelejä ja milloin? Lukeeko CD-32 PC CD-ROM-levyjä, entä Nintendon CD-levyjä? Pystyykö CD-32:lla katselmaan elokuvia?

Timo the Great

Jos CD-32:sta tulee älyttömän suosittu niin mahdollisesti. Ei pysty lukemaan. Commodore lupaillee, että tulevaisuudessa pystyy lisälaitteella elokuviakin katsomaan.

Maanmatoselle

Luin juttusi Sierrasta ja Lucasista. En haluaisi lietsoa pelifirmaväittelyyn, mutta haluaisin lausua pari valistuksen sanaa. Olen minä pelannut myös Sierran pelejä, esim. Larry ja Glory.

Lucasin hiiriliittymän hyvä puoli on selkeys. Sierralla se on sellaista napinpainallus "oho-se-ikoni-meni-jo" -tekniikkaa. Yleensäkin hiiriseikkailupelejä ei ratkaista yhdeltä istumalta, tai voi olla, etten ole tarpeeksi hyvä pelaaja...

Sierran musiikkikin on hyvää, itse rakastuin esimerkiksi Laura Bow 2:n alkumusiikkeihin, mutta Lucasin peleissä musiikki vaihtuu tavallaan sulattamalla, eli edellinen musiikki sulautetaan seuraavaan esimerkiksi ääniefektillä.

Minusta on ärsyttävää pelata kerrasta poikki-pelejä. Vielä ärsyttävämpää on pelata kaksi tuntia ja huomata, että juuri taakseen lukkiutuneen oven taakse jäi pelin tärkein esine. Lucasin peleissä asiat saa tehdä siinä järjestyksessä kuin haluaa, eikä voi jäädä jumiin. Ja muistakaa, maakuasioista (ei) saa kiistellä.

Pelit-magazine and Star trek
TNG rules, OK?

No entäs nyt, kun LucasArts vaihtoi sierramaiseen käyttäjäliittymää?

Aitoja kysymyksiä

Mitä PC-koneita teillä on siellä toimituksessa? Mikä on lehtenne levikki? Mitä printtereitä teillä on? Onko Jurassic Park todella niin huono kuin Tuija antoi ymmärtää?

Screenpeace

Meillä on koko kirjo (286-486), lisäksi Macceja ja Amigoita. Levikki on jonkin verran yli 20 000. Printterit ovat Postscript-lasereita. Jurassic Park on makuasia, toiset tykkäävät, toiset eivät.

Hugon pää

Mitkä pisteet Hugo sai, pää oli edessä? Minusta APUVAMIEHET olisi parempi nimi Max & Moritzille. Kuinka paljon Pelit-purkkiin soittaminen maksaa?

Ike

Hugo ei saanut pisteitä. Ihan kelpo ehdotus. Soittaminen maksaa puhelimaksum verran, kysypä asuinpaikkasi puhelinhydistykseltä puheluiden hintoja.

Tervehdys, Pelit-porukka!

Pelit 7/93 lyhyesti-palstalla JTurunen sanoi SF2:n olevan hidas kuin hidastettu filmi. Tämä ei pidä paikkaansa. Tässä taannoin kokeilin SF2:sta PC:llä ja kun setup-ohjelmalla asensi näytönopeuden oikein, kaikki toimi nopsasti. Eikä Sound Blasterin

äänet toimineet minullakaan. Pelien tilavaatimukset ovat aivan älyttömiä! Miksei Origin & kumppanit voi optimoida pelijään samalla tavalla kuin David Brahen (Frontier)? On aivan älytöntä uhrata pelille 40 megatavua. Toivottavasti CD-ROM auttaa asiaa.

Tapio Äijälä, Kuopio

Lentosimuja Amigalle

Tahtoisin tietää, onko Amiga 500:lle mitään lentosimua?

Pilotti

Onhan niitä. Suosittelavia vaikka Falcon, F-15 II, F-117, Gunship 2000 ja Combat Air Patrol.

Pelit maailmalle

Nnirvin ja Wexteenin palstat numerossa 7 olivat huikaisevia. Ne olisivat kelvanneet mihin tahansa maailman huippulehteen. Kunpa koko maailma olisi lukeut ne. Jos hinnat alas -keskustelu olisi julkaistu 10 vuotta sitten, piraattikeskustelut olisi voinut jättää käymättä. Lisää tätä!

Broken Arrow

Kiitos kiitos, sanovat Nnirvi ja Wexteen.

Vinkit ennen ratkaisua

Julkaiskaa vinkkejä peleihin, ennen kuin julkaisette ratkaisun. Näin voi ensin yrittää itse selviytyä pelistä.

Turhautunut

Mutta hyvänen aika, oletkos lukeut muuta lehdestä kuin ratkaisut. Katsopa vaikka tämän numeron Maxia.

Revenge of Lucas -fanatic

Vastaan Pelit 7/93 olleeseen kirjeeseen jonka oli kirjoittanut Maanmatonen. Niinhän se on, että ei käyttöliittymistä tai tekniikoista voi kiistellä, mutta kuitenkin. Ei kai kukaan nyt ole Sierran liittymää antiikinaikaiseksi haukkunut. Ja Lucasin "tulevaisuuden salamannopeaa" liittymää olen nähdäkseni kehua retostellut vain minä (Pelit 3/93).

Kuitenkin Lucasin liittymä on kaikkea muuta kuin sekava. Käskyt ovat selkeitä ja helppoja ymmärtää. Sierralla alkaa systeemi olla jo (eritoten KQ 6) lapsellinen kun ikonit vähennetään neljään. Quest for Glory 3:ssa oli oikeaa otetta, ja se onkin Sierran paras. Ja Lucasin liittymä ei muuten vie ruutua. Jos veisi, se

olisikin jo liikaa. Sama asia ruutuun mahtuu, vaikka alalaidasta muutama sentti kutistuu. Tavarat poimii ruudusta nopsasti, toisin kuin Sierralla jolla sojottava sormi peittää kohteen + muuta alleen ja kehtaa vielä herjata "not here" -tyyliin. Ja musiikki. Se on Lucasilla hyvää. Aina. iMuse toimii erittäin hyvin. Sierra kehittää käyttöä samoja pimputuksia eri peleissään, ja puolet efekteistakin ovat entuudestaan tuttuja (paitsi SQ 5). QG 3:sen ainut heikko linkki oli sattumoisin sen molomolomusiikki, joka ilmeisesti yritti olla jotain viidakko-aiheista. Hah hah. Laura Bow 2:sen musat olivat kylläkin erittäin tunnelmaa luovia.

Niin, kerrasta poikki -ongelmat. Lucas on ymmärtänyt sen, että jos pelaaja sohaisee hiirellään rotkon suuntaan, on hahmossa sen verran tekoälyä, ettei se kävele suin päin tyhjyyteen. Toisin kuin Sierralla, jossa tyhjäpäähahmo kävelee kuuliaisesti vaikka laavapätsiin, jos pelaaja hahmon sinne usuttaa. Kun hahmo ei rotkoon mene, tajuaa että ei sinne ole meininkikään mennä, mutta Sierran pelissä saa rotkoon käveltyään alkaa vahdata ankeaa kuolinanimaatiota ja lataamaan savegamea. Tylsää, minun mielestäni.

Sitäpaitsi Lucasin hahmot OVAT kauniita, rohkeita ja kuolemattomia. Ja siksi ne ovatkin parempia kuin Sierran pikselikasat, hullunrohkeat ja ankeakuolinanimaatioiset. Näin on. Virheet systeemeissä tiedostaa jokainen. Ja etkös nyt syöllistynyt ylenpalttiseen Sierra-ihailuun? Varmaankin Ossi on mieli-arvostelijasi.

P.S. Olet oikeassa. Hiiriohjatut seikkailut EIVÄT ole hetkessä ratkaistuja.

Tuntematon

Installoiminen vai kopioiminen

Ensinnäkin kiitoksia paljon hyvästä lehdestänne. Onko Pelit-purkissa tosiaankin niin paljon käyttäjiä, että ei tahdo päästä sisään millään vai onko laitteissani vikaa kun aina tulee BUSY-ilmoitus? Pitääkö pelit aina ladata kiintolevylle, eikös pelkkä kopioiminen copy komennolla aja saman asian? Pyörikö Monkey Islandit ja Indyt 286 12MHz:n koneessa?

DEL

On siellä tungosta. Pelit pitää ladata kiintolevylle, koska ne toimitetaan pakattuina ja puretaan kiintolevylle. Pyörivät.



Kyöpelien nimet

Tehkää kilpailu, jossa keksitään Kyöpelien hahmojen nimet.

Kari Salmelainen (ei vaiskaan!)

Kehtaattekin

Miten te kehtaatte laittaa lehden kanteen tekstin C64? En ole kertaakaan nähnyt lehdestä C64-peliarvosteluja. Kaikki ovt joko Amigan tai PC:n. Ettekö ole koskaan kuulleet pelistä Mayhem in Monsterland? Se julkaistiin marraskuussa. Lemmings saadaan joulukuussa. Kumpikin on aika kuumaa juttu. Ihme, ettei teidän taholtanne ole kuulunut mitään. Jos tilanne jatkuu samanlaisena, olisi varmaan parasta, että poistaisitte C64:n kannesta. Älkää valittako, ettette saa C64-pelejä, olette vaan laiskoja. Vinkki nimimerkille Wertti, velho: lehti Commodore Force on täynnä C64-kamaa englanniksi.

Arela majere

Lemmingsiä odottelimme ja aiomme sen kyllä arvostella, mutta myönnetään, olemme laiskoja. Sen sijaan vinkkejä kuusnepallekin on joka lehdestä.

CD-ROMien arvostelu

Testatkaa CD-ROM-asemat.

Juha Vahanti

Se menee jo liikaa ohi peliasian. CD-ROM-asemia testaili MBitti numerossa 10/93 ja Tietokone numerossa 11/93.

Liian helppoja

Ostamani pelit, muun muassa Beast 3, Chaos Engine ja Super Frog ovat kaikki olleet liian

helppoja jopa vaikeimmilla säädoilla. Toivon, että kiinnitätte tästä lähin huomiota pelien vaikeustasoon: mainitkaa se arvostelussa.

Liianko hyvä pelaaja?

Taisitpa vastata itse nimimerkilläsi.

Vinkkejä C64:lle

Mistä saa vinkkejä C64:lle?

Joku

Pelit-lehdessä on jonkin verran, mutta tosiasia on, että aika harvasta enää pelaa kuusnepalla, joten vinkkejään ei toimitukseen tule.

Soltututyttöle

Olet aivan oikeassa. Aina luullaan, että pelaaminen on vain poikien harrastus. Ja kun mä joskus olen pelikaupassa ja jos ohi kävelee 13-16-vuotiaita tyttöjä, ne katsovat tosi oudosti minua. Se on tosi ärsyttävää. Ei kellekään Nintendoa pelaavalle mitään huomauteta, mutta jos omistaa "oikean" tietokoneen, niin heti luullaan, et on joku nörtti. Muut tytöt, ottakaa kantaa.

Ding Dong Fantasies -79

Yes, answer girls, please!

PC:n äänet

Minua on pänninyt jo pitkään yksi asia peliarvosteluissanne: useimpien PC-pelien äänet arvioitte nimittäin aivan väärin. Miksikö? Siksi, että arvionne perustuu pelkästään Sound Blaster -yhteensopivalla kortilla kuuluvaan ääneen, vaikka niillä vain harvoin on mahdollista kuulla pelien "todellista" musiikkia. Se näet sävelletään pääsääntöisesti Rolandin kortteille.

Pelien äänet muodostuvat kahdesta osasta: musiikista ja digitoituista äänistä, joista jälkimmäiset tuotetaan D/A-muuntimella ja edelliset syntetisaattorilla. Digitoitujen äänien osalta ainoaksi standardiksi on muodostunut SB, mutta musiikin osalta on kaksi: Adlib/Sound Blaster ja toisaalta Roland/general midi. Aiemmin Roland-musiikki tuotettiin MT-32-soundimoduulin mukaisesti midi-musiikiksi, mutta nykyään yhä useammin musiikki tehdään Rolandin ns. general midi -kortteille (esimerkiksi SCC-1 ja RAP-10). Niillä saadaan pelimaailman ylivertaisesti paras musiikki.

Monet isot pelifirmat, (Sierra, Lucas, Origin) säveltävät ja sovittavat PC-pelien musiikin ensin

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk.** 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk.** 4K03

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastausliheys
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 59 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 59 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61307 Basicista konekieleen 65 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 75 mk (norm. 175 mk)
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ☐ 61314 Ohjelmistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 4C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ____ kpl.** 4C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastausliheys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun

Rolandille. Tästä tehdään erikseen "riisuttu" versio Sound Blasteria ja muita kortteja varten. Tämän vuoksi SB:llä kuultava musiikki on huonompaa kuin mitä se voisi olla, jos musiikki sävelletäisiin alunperin sille.

On siis perin outoa, kun lehti jatkuvasti arvostelee vain tuota riisuttua musiikkiversiota, joka on usein vain kalpea aavistus alkuperäisestä. Yleissääntönä on, että jos pelin laatikossa ilmoitetaan tuki Rolandille tai general midille, sen musiikki on niille suunniteltu ja pitää myös ao. korteilla kuunnella.

Pelaamisen kannalta Rolandin korttien suurin puute on, että niistä puuttuu SB-yhteensopiva D/A-muunnin. Tämän vuoksi kunnan pelikoneeseen tarvitaan kaksi äänikorttia: toinen musiikille ja toinen digitoiduille äänille.

Rolandin ongelma on myös kehnosti hoidettu markkinointi (Suomessa), jonka vuoksi kortteja tunnetaan täällä huonosti.

Risto Oikarinen

Jokainen peliarvostelijamme kuolaa Rolandin perään, mutta se raha, se raha. Itse asiassa joillakin Roland jo onkin, ja tilanne muuttuu, kunhan saadaan ne paljon puhutut halvat Roland-kopiot markkinoille. Sitä paitsi suurimmalla osalla lukijojistamme on nimenomaan se Sound Blaster -yhteensopiva, joten sen äänien arvosteleminen palvelee huomattavasti suurempaa joukkoa kuin Rolandin äänien arvosteleminen. -tl

Piraatti

Tietokonepelien ympärillä on pitkään ja tuloksetta taitettu peistä piratismista. Ne kopioivat, jotka kopioivat ennenkin ja ne ostavat pelejä, jotka ostivat ennenkin.

Kopioinnin edut ovat ilmeiset: a) pelit saa käytännöllisesti katsoen ilmaiseksi, b) pelimaailmaa voi seurata laaja-alaisemmin, koska kenelläkään ei ole varaa ostaa kaikkia ilmestyviä pelejä, c) pelit saa usein huomattavasti ennen kuin ne eysvät kaupan hyllylle, d) usein kopiopelin mukana on ns. traineri, jolla peliä voi tarvittaessa helpottaa omien kykyjen tasolle.

Haitat ovat myös selvät: a) pelin saa ilman ohjekirjaa, jota ilman joidenkin pelien täysipainoinen pelaaminen on jopa mahdotonta, b) usein piraattiversio on buginen ja onpa jopa viruksia tavattu, c) kopiointi on lain vastaista, toisaalta vaikea uskoa pelilupatarkastajan koputtavan ovelle aivan lähitulevaisuu-

dessä, d) useat merkittävät pelifirmat ovat siirtymässä tukemaan CD-ROM- ja konsolipelejä, mikä uhkaa Amigan tulevaisuutta.

Äänilevyjen äänittäminen kaverilta kaverille on ollut aina yleisesti hyväksyttyä. Silti levyjen myynti on huppeaa huolimatta siitä että levyjä ostavat pääosin samanikäiset kuin pelijäkin. Hyvällä soittimella "kopioidun" levyn äänenlaatu olisi taatusti riittävä.

Tietokonepelit ovat tietysti levyjä kalliimpia. Satasen CD-levy kuulostaa houkuttelevammalta kuin kolmensadan peli. Voisi ajatella että 30 000 kappaleen menestyslevyn myyntiä vastaisi markkamääräisesti 10 000 pelin

ITEX S

Vikaa kellotaajuudessa?

Aion ostaa 386SX/16+387SX matikkaprosessori+4 Mt+70 Mt. Mitä hyötyä matikkaprosessorista on? Mikä on halvin tapa korottaa kellotaajuutta? Riittääkö 4 megatavun muisti pelaamiseen ja hyötykäyttöön? Miten Privateer hyrrää koneessa? Miten demoja ja pelejä tehdään?

Termostaattori 007

Matikkaprosessori nopeuttaa ohjelmia, joissa on laskentaa (lentosimulaattorit, piirto-ohjelmat, yms.), ja joissa on tuki sitä varten. Kellotaajuutta voi korottaa vaihtamalla emolevyn. Neljä megatavua yleensä riittää pelaamiseen ja hyötykäyttöön. Privateer lienee kankea. Pelejä ja demoja tehdään ohjelmioimalla esimerkiksi C:llä tai suoraan konekielellä.

Muistiongelmia

Minulla on 386, 4 Mt, 40 MHz ja SB Pro 2. Wing Commander 2 ei toimi, kone ilmoittaa ettei muisti riitä. Kannattaako ostaa CD-ROM?

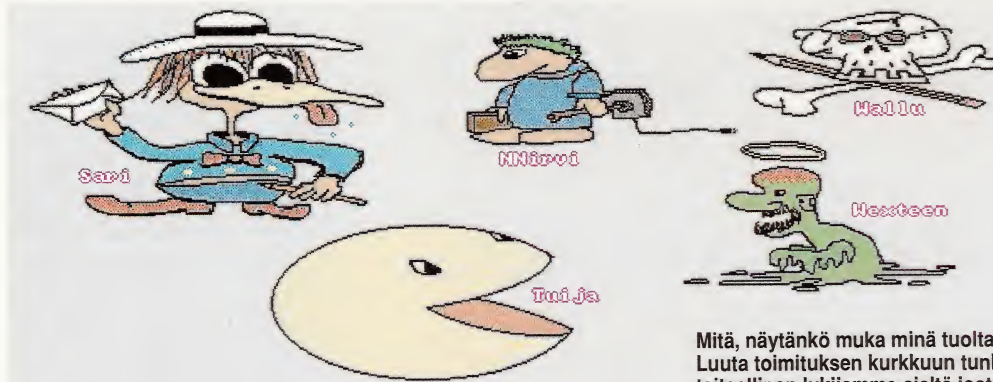
Vannoutunut tilaaja

Kyllä 4 Mt riittää, mutta todennäköisesti käyttömuisti ei riitä. Jos sinulla on DOS 6.0, aja Memmaker ja aseta EMS-muisti päälle. Jos on DOS 5.0 tai vanhempi, pitää tehdä käynnistyslevyke. CD-ROMin peliä ja hyötykäyttämöhdollisuudet lisääntyvät jatkuvasti. Jos ohjelmavälikoimista löytyy omaan käyttöön sopivaa, niin kannattaa hankkia.

myynti.

Käytännössä tietokonepelin myyntilukemat pyörivät Suomessa kuitenkin muutamissa sadoissa. Ulkomailla menestyskonsolipelin markkamääräinen myynti päihittää kuitenkin kevyesti suosituimmat äänilevyt. Joten turha väittää, etteikö pelien kopioiminen vaikuttaisi pelien myyntiin. Pelifirmojen konsoli-innostus on ymmärrettävää; nehan ovat kaupallisia yrityksiä.

Äänilevyistä on tullut pikku hiljaa omistamisen arvoista tavaraa. Vanhat äänilevyt ovat jopa keräilyharvinaisuuksia. Alkuperäispelejä sisältävään pelikoelmaan suhtaudutaan sen sijaan väheksyen: kuinka joku voi olla niin tölö että ei ole hoksan-



Mitä, näytänkö muka minä tuolta? Luuta toimituksen kurkkuun tunki taiteellinen lukijamme sieltä jostakin.

nut kopioida kaikkia mahdollisia pelejä? Tuntuu joskus siltä, että oikean pelin osto pelikau-pasta on jotenkin häpeällistä. Uutta levyä sen sijaan tullaan innolla kuuntelemaan – ja äänittämään.

Ehkäpä siinä vaiheessa kun huutokaupataan Braybrookin, Sensible Softwaren tai Sid Meierin esikolopien alkuperäisversioita muutamalla kymppitonnila voi pelin aikoinaan ostanut myhällä tyytyväisenä.

Pelifirmat ovat pyrkineet ehkäisemään kopiointia kyseena-laisin keinoin. Levykesuojauksen vielä ymmärrän mutta kai-ken maailman vaikealukuiset kiekot ja "etsi 6. sana sivulta 5 kappaleesta 6 riviltä 9" -älyk-kyystehtävät eivät saisi olla pelistä monta sataa markkaa pulit-taneen riesa.

Harvalukuisten pelien ostajien kiusaaminen turhilla suojaus-silla on mautonta. Kopionestokiek-kojen painattamisen sijasta voi-taisiin vaikka pelien hintoja las-kea. Eihän äänilevyissäkään ole kopionsuojausta ja silti niitä os-tetaan!

Pelit-lehti voisi julkistaa kisan, jossa komeimman alkuperäisten pelien kokoelman omistaja pal-kittaisiin vaikkapa CD32:lla. Hän olisi voittonsa ansainnut.

Ostaja

Puhut paljon ja asiaa, piratismiin huonot ja hyvät puolet tulevat hy-vin esiin. Muistettava kuitenkin on, että se todella on laitonta, eihän esimerkiksi videokasettejakaan saa kopioida ja niissäkin on tietyntylaisia kopiointia ainakin häiritseviä suo-jauksia. Nostetaanpa yhteisvoimin alkuperäispelien arvo korkealle, ke-nellä on se suurin alkuperäispelien kokoelma? Keneltä löytyy esimer-kiksi vuodelta -87 olevia originaali-pelejä? -tl

Mitä eroa?

Mitä eroa on lehtenne säästö- ja vuositilauksella?

Tilaamista harkitseva

Säästötilaus on tilaustapa, joka jat-kuu ilman erillistä uudistamista niin kauan kuin tilaaja peruu tilauksen-sa. Se on aina myös edullisempi kuin vuosi- eli määräaikaistilaus, joka taas jatkuu aina vuoden kerrallaan. Jos esimerkiksi määräaikaisti-lauksesi alkaa vuoden toisesta nu-merosta se päättyy seuraavan vuoen ensimmäisen numeron jälkeen, eli saat kaikki 8 lehteä. Määräaikaisti-laus pitää aina uudistaa erikseen ja on hiukan kalliimpi kuin säästö-tilaus.

PEX

Gravisasiaa

Tukeeko Ultrasound-äänikortti General Midi -moodia? Saako Pelit-BBS:stä Ultrasoundin päivitys-softaa?

Rami Kalle Hofs

Tukee. BBS:stä saa piakkoin uusim-mat ajurit äänikortteille.

Prosessoreista

Mikä on suurin ylikellotuspro-cessori PC:llä? Hintaluokka sille ja Pentiumille? Tuleeko 686? Tiedustelija

Nopein ylikellottava on 486DX3 100 MHz -prosessori, mallit Inteliltä ja IBM:ltä. Hinta liikkunee 5 000 markassa, Pentium vajaa 20 000 markkaa. P6 (eli 686) tulee, ehkä (Intelin lupausten mukaan) alku-vuodesta 1996.

Disk not validated

Miksi levyille tallentaessani tulee virheilmoitus "Disk is not vali-dated"?

Amigisti

Levyissä ei ole varsinaisesti vikaa, AmigaDos ei vain ole päässyt päi-vittämään niitä. Eli jos teet muutok-sia (esimerkiksi tallennat), älä ota heti levyä pois, vaan anna Amiga-Dosin päivittää se. Riittää, kun vali-doit levyt. Helpoin tapa on käyttää ohjelmia, kuten FixDisk, Diskwik tai vastaavat. Jos ohjelmia ei ole, myös AmigaDOSin Disk-doctor kor-jaa levyn. Toinen mahdollisuus on virus, silloin vain virustorjuntaohjel-

ma auttaa. Viruksentorjuntaohjelmia löytyy maksuttomina PD-ohjelmina-kin.

C64-äänet

Onko C64:lle tehty Sound Blaster -äänikorttia? Sain Command Performance 10 pelin kokoel-man, mutta 2-puolen pelit eivät lataa. Miksi?

Cliffhanger

Ei ole, 64:ssä on ääniipiiri sisäänra-kennettuna. Jos pelit eivät lataa, le-vy on (mahdollisesti) viallinen.

Levykkeistä

Mikä on paras tapa ostaa levyk-keitä?

Paikallinen mikromyymälä lienee helpoin tapa. Jos levyjen kanssa tu-lee ongelmia, sinne voi sitten hel-poisti ottaa yhteyttä. En suosittelen kokemusteni pohjalta nimettömiä levyjä.

PC:n laajentaminen

Tarvitaanko peliohjainta varten peliportti? Miten tiedän onko minulla sellainen? Tuleeko ääni-korttien mukana selkeät asen-nusohjeet? Onko sen asentami-nen itse mahdollista?

Paljon kysyttävää

Tarvitaan. Katso koneen takaosasta: Jos löydät naarasliittimen, jossa on kahdessa rivissä yhteensä 15 reikää, sinulla on peliportti. Jos ei ole, peli-ohjainkortiksi käy esimerkiksi Gra-vis Eliminator, joka maksaa alle 300

markkaa. Äänikorttien asentaminen on yksinkertaista. Ohjeet ovat yleensä vain englanniksi.

Näytönohjaus

Omistan Amstrad PC 1640 SD:n, vm 86-87, 8 MHz. Pystyykö kel-lotaajuutta nostamaan? Koneessa on CD-näyttö, mutta se toimii EGA:na säätöjä vaihtamalla. Sil-loin peleistä saa selvää, mutta DOSista ei, miksi? Toimiiko Pi-rates koneessani?

Taikaviitta -93

Päivitystä varten joudut vaihtamaan emolevyn tai koneen. MS-DOS ja BIOS pitää asettaa tukemaan EGA-tilaa, muuten se lähettää erilaista signaalia. Bios setup -ohjelmasta voi vaihtaa asetuksia. Pirates toimii.

Amigan Civilization

Koneeni on Amiga 1200, 80 Mt, 2 Mt RAM. Installoin kiintolevy-lle Civilization-pelin. Kone ilmoitti: Add the following lines to your Startup-sequence: Assign CIV1: HD1:Civilization/ Assign CIV2: HD1:Civilization/ Assign CIV3: HD1:Civilization/ Assign CIV4: HD1:Civilization/ Mitä tehdä?

Lasse H.

Annetut rivit tulee lisätä startup-se-quence-nimiseen tiedostoon, jotta peli ymmärtää lukea kiintolevyä. Mene AmigaDosiin ja kirjoita ed s/startup-sequence. Lisää em. rivit tiedoston loppuun. Tallenna paina-malla Esc ja X. Sitten mene Civiliza-tion-hakemistoon ja kirjoita game.

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Ja Suomen nuorisoa muka väitetään passiiviseksi? Aina-kaan meidän lukijamme eivät tähän joukkoon kuulu, sillä vinkkejä tuli taasen ihan mukavasti. Jatkakaa samaan malliin ja maailma on vielä joskus meidän.

Ja osoitehan palstalle on

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Captive

Leikkiseinän takana odottelevat viholliset saa tuhottua helpoiten kameralla. Aja kohdalle ja paina itse-tuhonappia. Näin saat kokemusta ennen kuin olet hankkinut leikkelpöydän. Valokuvausta harjoitti **J. Kortelainen.**

Conflict: Middle East

Vaikka Lähi-Idän rauhanprosessi on jo pitkällä, ainakin kuvaruuduilla raivooa vielä pitkään sota. **VVK** on huomannut pikku bugin, jolla voit tuhota vastustajasi käden käänteessä. Ota esiin yksikön komentovalikko ja napsauta vihollisen joukko-osastoa. Valitse täysi heksaraportti, jolloin saatkin vihulaisen tiedot eteesi. Huomaa Disband-mahdollisuus...

Eye of the Beholder 1, 2 ja ehkä 3

Editoitsija on onnistunut peukaloimaan SSI:n monisilmäpallojen talenteita. Lataa heksaeditoriin tallenteesi (eobdataX.sav) Etsi ensimmäisen hahmosi nimi ja sen perässä hahmosi tasot, jotka ovat muodossa OX, jossa X on nykyinen taso.

Muuttamalla X:n arvoja saat trim-mattua hahmosi huippukuntoon, mutta muista, että jos X>9, peli saattaa seota. Tallenna muutokset ja jatka seikkailuasi huippuhahmoilla.

Lands of Lore

Anonyymi lukija selvitti kaiki-en iloksi linnan hukkuneitten pystien sijaintipaikat. Hiukka kryptisiä vin-akit ovat, mutta pienellä maastontun-temuksella ne selviävät.

Käärme on linnan ykköstasolla. Etsi pohjoisessa kohta, jossa seinät sulkeutuvat edessä ja takana. Vedä vivusta ja kulje käytävän päähän. Vedä pohjoisen puoleisesta vivusta, jonka jälkeen voit napata patsaan. Laita jotain muuta romua painoksi ja poistu kuopan kautta vankiluoliin, josta pääset takaisin ylös.

Lohikäärme on myöskin linnan ykköstasolla. Aivan etelässä, viimeisen pyöreän lautasen jälkeen on käytävä, josta lappaa aaveita kimp-puun. Tutkailemalla seninä löytyy kaksi vipua. Voit myös kulkea kaksi ruutua länteen ennen käytävää ja seinän läpi portaille jolloin saat kar-tan näkyviin. Myös vivut näkyvät, kun kävelet haamukäytävään.

Yksisarvinen on linnan kakkosta-solla. Idässä olevassa kolmanneksi eteläisimmässä huoneessa on arkuu ja avain.

Humanoidi löytyy linnan kol-mannesta kerroksesta. Etsi idästä kuoppa, jonka takana on vipu. Am-mu sitä jousella tai heitä jollain esi-neellä, jolloin vipu kääntyy. Kulje pohjoiseen ruudun verran, ja sitten itään. Pohjoiseen taas yksi askel, ja itään kaksi. Jatka etelään ja löydät oven. Nurkan takana on laatta ja muutama vipu.

Pudottaudu toiseen kerrokseen ja asettele pystit paikoilleen. Parannet-tuasi Richardin yhdistä Totuuden Rubiini ja sormus, jolloin saat Koko Totuuden. Kun olet lopullisessa voimankoitoksessa, yritä käyttää

Privateer

Aluksi Tarasusta kannattaa hieman viritellä. Myy ohjusputkesi ja laserisi. Osta tilalle torpedolaukaisin ja torpedoja. Investoi jälkipolttimeen ja pa-rempaan suojakerrokseen. Iske vielä mass driver -kanuunat alukseesi ja suuntaa kohti tehtävätietokonetta.

Valitse partiot tehtäviä, jos suinkin on mahdollista. Mikäli tarjola on useita sa-maan järjestelmään, ota ne kaikki. Näin saat rahat kaikista tehtävistä, mutta Nav-pointeilla ei ole ylimääräisiä vihollisia. Älä turhaan vaivaudu palkkionmetsästyk-seen aluksi – vaikka se on usein tuottavaa, aikaa kuluu tuhattomasti ja vastus on usein kova.

Troyssa osta kaivosasemilta rautaa, mikäli hinta on alle 45 krediittiä ja myy las-tisi Helenille, josta puolestaan voit kaupata elintarvikkeita ja puutavaraa kaivos-a-semille. Kaupankäynti ei kuitenkaan ole avain rikkauteen Frontierin tyyliin.

Taistelut ovat vaikeampia kuin siipikomentajissa. Mikäli et saa rahaa kriminaali-en niittaamisesta, kannattaa hunkensä riskeeraamisen sijasta lentää pakoon. Jälkipolttimella ja moottoripäivityksellä pääsee eroon lähes kaikista vihollisista.

Voit myös houkutella piraatit ja retrot sellaiselle Navpointille, jolla on Federaati-on joukkoja, milisejää tai muita ystäviä: vahingoita jotakin vihollista niin, että aluk-sen jokin osa menee punaiseksi. Ota kurssi kohti apujoukkoja ja kaasuttele sinne pitään etäisyyden takaa-ajajin noin 7 000 metrissä. Jos he kääntyvät takaisin, käännä, ammuskele ja ärsytä heidät uudestaan perääsi. Huomaa, että jotkut vi-holliset eivät poistu kauaksi Navpointiltään, vaikka mikä olisi. Toiset seuraavat sinua kiltisti ja saavat kimppuunsa huomattavasti kovemman vastuksen. Jos ha-luat olla rauhassa useimmilta piraateilta, tapa muutama palkkionmetsästäjä.

Jos vastasi tulee vain yksi vihulainen, hidasta nopeutesi olemattomiin, vie maali keskelle tähtäintä ja lauo pari torpedoa. Jo yksi osuma riittää tuhoamaan Talonilta suojakerroksen ja tuho onkin vain muutaman hyvin tähdätyn laukauk-sen päässä. Kun olet rahoissasi, ota ohjusputki tai pari. Unohda takaa lukittuvat IR-ohjukset ja ota niitten sijaan IFF-tyyppisiä, joka suuntaan lukkiutuvia ohjuksia.

Kun joudut taisteluun, pudota nopeutesi alhaiseksi, siirrä kohteeksi keskelle täh-täintä ja lauo pari neulaa matkaan samalla tulittaen vimmatusti. Laukaise ohjuk-set hieman ennen kuin vihollinen kääntyy väistämään sinua. Kilrathit ovat yhtä kuin Kuolema kömpelölle Tarsukselle, joten välttele kisuja mikäli vain voit.

Jos haaveilet paremmista kilvistä, hanki rahaa ja osta parempi alus, sillä Tara-sukseen asennettuna parempi kilpigenaattori vie aivan liikaa tehoa. Muista, et-tä Orion tarvitsee ainakin kolmosluokan moottorin ollakseen varteenotettava vaihtoehto ja taycon-kanuunoilla on paras tehontarve-tuhovoimasuhde.

Koko Totuutta Scotiaan, ENNEN kuin hän ehtii muuttaa muotoaan.

Uutilan Antti on löytänyt Ywe-lin kaupungista uuden loitsun. Pa-rantajan putiikin lähellä on kiinni naulattu ovi, jonka saa revittyä auki – sisällä odottaa Hand of Fate otta-jaansa.

Monkey Island 2

Kinkkinen sylkykilpa on aiheutta-nut ongelmia lähinnä torvibugin vuoksi. Voittaaksesi kisan hae Scab-bin baarista kolme juomaa (kirjasto-kortti on henkilöllisyystodistus). Se-koita sininen ja keltainen neste kes-kenään ja saat vihreää litkua. Seilaa Bootylle ja osta antiikkikauppiaalta

Elite II – Frontier

Jos halajat helppoa rahaa ja mielenkiinnon menetyksen peliä, lennä So-liin, myy kaikki lisävarusteesi paitsi automaattiohjaus. Osta ylellisyyssy-täviä tai hedelmiä ja vihanneksia. Ota kurssi Barnand's Starin ja telakoidu vaikka Birminghamworldin avaruusasemalle. Myy lastisi, osta robotteja ja myy ne Soliin. Tämä kauppareitti on sekä tuottoisa, että 100 prosenttisen turvallinen. An-saitset pikaisesti suunnattoman määrän krediittejä ja tilsistyt kuoliaaksi (liian) helppoon rahantuloon. Ainakin minulta loppui motivaatio jo ASPIN ostamisen jäl-keen... Helppoa rahaa teki **PJM.**

Avaruustaistelu on Frontierin suurimpia heikkouksia. Inertiaohjauksen lisäksi osumasektori on pieni ja kaikilla vihollisilla näyttää olevan ihan kunnia-asianaan kolaroida pelaajan kanssa. **Kimmo Savolainen** antaa automaattiohjauksen hoi-della tappohimmat puolestaan. Valitse vihollisalus kohteeksesi ja käynnistä au-topiotti. Kun kohde on kahdentuhannen metrin päässä siirry käsiohjaukseen ja avaa tuli. Näin vihulainen aloittaa ampumisen liian myöhään, eikä ehdi aiheuttaa suurempia vaurioita. Väistä viime tingassa jotta vain törmää. Kun olet ohittanut vastustajan, lennä käsipelillä suunnilleen kymmenen kilometrin päähän ja kytke taas autopilotti päälle. Muista, että parhaallakin neulalla on polttoainetta vain muutamaksi minuutiksi, joten ohjuksia vastaan antaa hulvaton kieppuminen. Sa-moin lähetä oma neulasi matkaan, kun maali lähestyy suunnilleen kahdentuhan-nen metrin päässä.

torvi. Tallenna peli ja puhu sylkykilvan vetäjälle.

Imaise suuhusi vihreää mönjää ja töräytä torvea. Siirtele lippuja Pick up -komennolla heti, kun tuomari lähtee pois. Sylkäise lima lentoon silloin, kun oikeanpuoleisen naisen vyö lepattaa tuulessa. Torvitempu ei bugin vuoksi toimi kuin kerran, joten lataa tilanne tarvittaessa.

Star Control II

VVK on etsinyt mineraalirikkaita ja elämää kuhisevia planeettoja. Käväisepä tutkaillemassa planeettoja Alpha Centaur III, Delta Vulpeculae I, Arctus I, Beta Librae Ib, Zeta Hyades V ja Gamma Columbae I.

Ultima VII

Ultima 7 -fani on etsinyt lisää hauskoja ominaisuuksia Käärmesaaressa sisäänrakennetusta huijaustilasta. Painamalla alt-1 voit kuunnella pelin ääniefektit painelemalla numeronäppäimiä. Alt-6 painamalla voit kuunnella musiikit. Alt-4:sta saat hiirestettyä itsellesi muidet tavarat. Painamalla pykälänappia (1:n vasemmalla puolella) saat esiin toisen huijausvalikon.

X-Wing

Luke selvittää monille jo varsin tutuksi käynyttä X-Wingin tallenteen rakennetta. Muuta .plt- tiedostoasi heksaeditorilla. 9. rivin alussa on lukusarja 0128(0080). Muuta 7, 8, 9 numerosarja luvuiksi 08. Tuloksena lentäjäsi on läpäissyt kaikki esteraatit ja saat kolme mitalia pukuusi.

Civilization

Vihdoinkin 'Prosen maanmainiossa pelissä pääsee loikkaamaan vieraan vallan leipiin. Lataa civilX.sve (X on tallenteen numero välillä 0-9) heksaeditoriin. Ensimmäisen rivin kolmas lukusarja kertoo kansallisuuden:

- 01 = valkoiset eli roomalaiset tai venäläiset
- 02 = vihreät eli babyloonit tai zulut
- 03 = siniset eli fransmannit tai saksalaiset
- 04 = keltaiset eli atsteekit tai egyptiläiset
- 05 = ruusukkoiset eli jenkit tai kiinalaiset
- 06 = punaiset eli britit tai kreikkalaiset
- 07 = ruskeat eli intialaiset tai mongoolit
- 09 = tietoa kansakunnista.

Takinkääntäjä oli **Luke**.

Moritz

Postilla on kumma tapa kantaa paljon samoja vinkkejä uudestaan ja uudestaan toimitukseen.

Siispä arvoisat lukijat, viitsittekö ennen postilaatikkoon paukauttamista vilkaista, onko teidän vinkkiänne näkynyt saman vuoden edellisissä lehdissä. Jos vastaus on kyllä, tuhlaatte aikaa ja rahaa. Jos vastaus on ei, olette moninkertaisesti tehneet mahdollisuutenne saada vinkkinne näkyviin.

Valitettavasti kaikkia vinkkejä ei voida tarkistaa, ja etenkin koodeja on lähes mahdotonta saada kaikkia oikein, joten vetoan teidän ahkeruuteenne: tarkastakaa ennen lähettämistä! Julkaisuvarmimmat vinkit ovat ennen julkaisemattomat, ei englanninkieliset lehdistä otetut vinkit. Myöskään itsestäänselvyyksiä on turha lähettää "vinkkinä", anelee Moritz.

Commander Keen 5

(PC) Kun pallon muotoisessa kentässä teleporttien yläpuolella tulee vastaan kolme reikää katossa, mene viimeisestä ylös, houkuttele krannu alas ja mene pakoon ovesta, niin saatat saada päästä salaiseen kenttään.

Teme

Wayne Gretzky Hockey III & Hockey League Simulator 2

(PC) Jurppiiko sinua, jos haluaisit aloittaa liigan kaveriesi kanssa samalla joukkueella pelaten, mutta WGH3:ssa ei ole mahdollisuutta pelata vieraspelejä samassa joukkueessa? Tämä ongelma ratkeaa lataamalla oma joukkueesi aina kotijoukkueeksi ja vastustaja vieraaksi, sillä HLS2 reagoi tallennetun tuloksen oikein, aivan kuin olisit pelanneet pelin WGH3:ssa vierasjoukkueena.

Ongelmia syntyy myös pelaamisessa: vastustajalla on kaksi älykästä pelaajaa vähemmän, joten heille on annettava tasoitusta, jotta peleistä tulee realistisia ja tasaisia eikä jatkuvia 10-0 rökityksiä. Se onnistuu laskemalla oma joukkue college-tasolle ja vastustaja farm-tasolle. Tämän jälkeen laske-

Premier Manager

(Amiga) Näin voit parannella oman joukkueesi taitoja: Soita seuraaviin numeroihin valmennusruudusta (puhelin).

753423	Gremlin cheat. Muuttaa maalivahdin Ultimateksi.
250967	Mansell cheat. Muuttaa ensimmäisen puolustajan Ultimateksi.
000123	Lotus III cheat. Muuttaa ensimmäisen keskikentän pelaajan Ultimateksi.
220769	Zool cheat. Muuttaa ensimmäisen hyökkääjän Ultimateksi.
781560	Realms Of Fantasy cheat. Muuttaa jokaisen oman joukkueen pelaajan jokaisen taidon maksimiksi. Kasvattaa myös pankkitiliä 20 miljoonalla punnalla.

taan kummankin joukkueen maalivahdin kaikki numerot kuudella, pelin pituudeksi 5-8 minuuttia ja lopuksi kaikki muutokset tallennetaan.

Marko Kyyrönen

Commander Keen 6

(PC) Paina pohjaan: G-näppäin saadaksesi kuolemattomat, F10 ja J lentääksesi, F10 ja N päästäksesi aaveena kaikesta läpi, F10 ja I saadaksesi kaikki tavat, F10 ja E päästäksesi kentän läpi.

Mauri Kettunen

Fire Force

Ennen tiilimuuria olevassa talossa on kahdet portaat piilossa. Toisista portaista näkyy yläosa. Kolmannessa kerroksessa ylhäältäpäin on portaatti piilossa laatikkojen takana. Menemällä niistä pääset maan ali muurin toiselle puolelle. Ohjukset saa hyvin tuhottua kranaatilla, joita saa ammutuilta sotilailta.

Tanya

Outrun

(Amiga) Kirjoita pelin aikana RED BARCHETTA. Sen tehtyäsi paina S siirtäksesi seuraavaan tasoon, T saadaksesi kymmenen sekuntia lisäaikaa ja B aloittaaksesi tason alusta.

J-PN

Forgotten Worlds

(Amiga) Paina alkuruudun aikana yhtäaikaa A-, R-, C- ja Help-näppäimet. Aloita tämän jälkeen kaksinpeli normaalisti. Painamalla nyt N-näppäintä pääset seuraavaan tasoon ja näppäintä S pääset suoraan asekauppaan.

Zool

Karkkimaassa neljän pienen Hit-taulun luona juokse edestakaisin ja ammu koko ajan. Vähän ajan kuluttua karkkien pitäisi hävitä ja niiden tilalle ilmestyä bonuksia.

Tikkari

Lion Heart

(Amiga) Pelin alussa kumarru ja laita pause päälle. Sen jälkeen paina ensin CTRL ja sitten Help pohjaan. Kun ruutu värähtää, tiedät että sinulla on loputtomat elämät. Paina kerran CTRL ja liikuta hiirtä. Siirrä ukkoa minne haluat ja paina uudestaan CTRL ja pääset taas ohjaamaan tikulla.

P.K.

Keen 4

(PC) Mene ensin taulun toisesta talosta luolaan ja kävele siellä vasemmalle kunnes olet hyppinyt vihreitten "rapakoitten" yli. Mene sitten

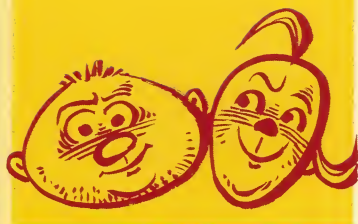
SILVERADO PELIKAUPPA

Tammikuun erikoistarjoukset PC:lle:

• DARK SUN	329,-	• LARRY 6	339,-
• DUNE 2	289,-	• NHL HOCKEY	349,-
• ELITE 2	299,-	• SYNDICATE	329,-
• FIELDS OF GLORY	319,-	• WING COMM. ACADEMY	269,-

Tarjoukset voimassa tammikuun tai niin kauan kuin tavaraa riittää. Tule ja tutustu myös muihin peleihin liikkeessämme Malmilla: KAUPPARAITTI 13 00700 HELSINKI.

TILAA! PUH. 90-347 1764. Avoinna: ma-pe 10-18, la 10-15
Postiennakkolähetyksiin lisäämme toimituskulut.



vasemmanpuoleisimman rapakon ja paalun väliin ja ala pomppia pomppukepillä. Ollessasi ilmassa ota pomppukeppi pois päältä ja tartu vasempaan laitaan kiinni ja nouse ylös. Sinun pitäisi nähdä hissi. Mene hyppimään hissiin pomppukepillä ja ota kaikki 7 lisäelämää. Lähe sen jälkeen ylöspäin portaita kunnes näet oven. Mene sinne ja taulu on läpi. Jos haluat lisää esimerkiksi elämiä, avaimia ja paukkuja, paina näppäimet B, A ja T yhtä aikaa pohjaan.

Jani -93

Hunter

Tässäpä muutamia koordinaattia Hunteriin.

Hunter-moodi:

Floppy disk	X-100, Y-225
2nd man	X-99, Y-61
3rd man	X-195, Y-119
Security pass	X-90, Y-153
Prisoner	X-135, Y-239
Hackshaw	X-151, Y-121
Antibiotics	X-151, Y-121
Master key	X-164, Y-169
Kenraali	X-134, Y-237
Nuclear device	X-29, Y-227
Professorin tehdas	X-49, Y-115
Potilas	X-11, Y-36
Vanha mies (majakassa)	X-181, Y-197

Action-moodi:

Fueldumpit	
1.	X-115, Y-184
2.	X-24, Y-64
3.	X-19, Y-68
4.	X-22, Y-70

5.	X-21, Y-60
6.	X-18, Y-61
Radar unitit	
1.	X-118, Y-88
2.	X-24, Y-64
3.	X-19, Y-68
4.	X-16, Y-91
Enemy fortit	
1.	X-130, Y-237
2.	X-30, Y-161
3.	X-8, Y-116
4.	X-248, Y-83
Enemy HQ	X-126, Y-206

Mickey Mouse ja Ville Takio

Project X

Jos ensimmäisen kentän lopun ohjekset tuottavat päänvaivaa, mene aivan oikeaan alakulmaan ennen kuin ne alkavat suhustella ja ohjekset eivät osu ollenkaan.

Gimli

Goal!

(Amiga) Kun pelaajasi saa punaisen kortin, pystyt vaihtamaan hänet vaihtomieheen, joka ei tietäkseni onnistu oikeassa jalkapallossa.

Petri Järvinen

Last Ninja 1

(C64) Toisen kentän ensimmäisessä ruudussa ota oikeanpuoleisen leijonan tassusta kynsi ja kiipeä sillä vastaan tulevan seinän yli. Käytä samaa temppua myös muuriin, josta pääsee alas. Hypi joen yli ja etsi paikka, josta ottamalla ninja alkaa vilkkua. Etsi alempaa hansikas ja mene suolle. Hypi suon yli ja tapa vastustajat heittotähdillä. Liiku nopeasti, sillä vilkkuminen loppuu nopeasti. Näin pääset lohikäärme-patsaan ohi.

Viidennessä kentässä maton yli pääsee menemällä ritarin ohi ylem-

Lyhyestä vinkki kaunis...

Lethal Weapon

(Amiga) Alussa lähde vasemmalle. Hyppää kansioiden päälle ja sieltä taulun päälle. Kävele aivan taulun oikeaan reunaan, paina tikkua ylös ja pääset sa-lahuoneeseen.

Mika Nissilä

Robocop 2

Kirjoita alkuruudussa SERIA-LINTERFACE ja olet kuolematon.

Roger Rabbit

Saat lisää aikaa ravistelemalla puuta monta kertaa. Toisessa tasossa saa lisää aikaa menemällä lautasten päälle ja kääntämällä tikkua ylöspäin.

The Duck

Z-Out

(Amiga) Painele J- ja K-näppäimiä pelin aikana niin aluksesi ei tuhoudu, ja numeroista 1-6 voit vaihtaa leveliä.

Ritari Ruudolf

Road Blasters

(Amiga) Kirjoita pelatessasi LA-VILLASTRANGIATO. Tämän jälkeen näppäimet 1-4 antavat eri aseita, S hyppää seuraavaan tasoon ja F täyttää tankin äärimmilleen.

J-PN

Cybernoid II

(Amiga) Kirjoita tuloslistalle NECRONOMICON ja saat loppumattomat elämät.

J-PN

Cybernoid I

(Amiga) Kirjoita tuloslistalle RAISTLIN saadaksesi loppumattomat elämät.

J-PN

Galaxy Force 2

(Amiga) Kirjoita pelatessasi DONKEY. Sen tehtyäsi painamalla F3 siirtää seuraavaan tasoon.

J-PN

Darkman

(Amiga) Kirjoita pelin aikana MEACULPA ja sinulla pitäisi olla loppumattomat energiat.

J-PN

Car-Vup

Kirjoita tuloslistalle R.J. Toone ja elämäsi eivät vähene.

Tommi Saari

Chuck Rock

(Amiga) Kirjoita pelin alkuruudussa: ESRANO = lentäminen, TURN FRAME = tasohyppely 1-5

Tomi Reinikainen

Aldo 1

(PC) Käynnistä peli komenolla ALDO1 ja tynnyreitä tulee vain yksi kerrallaan.

Pelihuulla

CD-Man

(PC) Paina pelin aikana F1-näppäintä ja olet kuolematon.

The Duck

Blues Brothers

Mene esimerkiksi sateenvarjon kohdalle toinen sateenvarjo kädessäsi, heitä se pois ja voit liittää ilman varjoa. Toimii myös ilmapallojen kanssa.

Jussi

Syndicate

(Amiga) Aloita peli alusta, laita ryhmän nimeksi ROB A BANK ja saat paljon rahaa.

P.K.

Chaos Engine

(Amiga) Ota yksinpeli ja laita koodiksi pelkkää T:tä, V:tä, X:ää tai Y:tä.

P.K.

A-Train

(Amiga) Kirjoita pelin aikana junan ollessa piilossa CHEATER-CHEATERWIMP.

Krueger

McDonald's Land

(Amiga) Kirjoita SPICY BEAN-BURGER ja elämäsi on loputon.

Krueger

Captain Planet

(Amiga) Tapata itsesi vesikentässä ja kirjoita Highscore-listalle BBBB.

Matti Lintula

Marble Madness

Älä liiku ensimmäisessä kentässä ollenkaan ja saat yllätyksen.

Matti Lintula

Amiga Action Replay -vinkkejä

Switchblade II	kuolemattomuus	TFD 261F
Paper Boy	elämät	6529
Dogs of War pl1	elämät	361
Dogs of War pl2	elämät	3FD
Indy 4 Action	elämät	BCD
Wings	ominaisuus pisteet	C0GA73
Desert Strike	hellifiret	C77085
Desert Strike	fuel	C18353
Desert Strike	lives	C1835F
Desert Strike	hydras	C77045
Fire Force	m203 grenades	F2D
Fire Force	m16 mags	F27
Fire Force	dressings packs	F2E
Fire Force	grenades	F2B
Fire Force	m72 laws	F2C
Fire Force	mp5 mags	F28
Fire Force	c4 explosives	F2F
Fire Force	ak47 mags	F29
Fire Force	m60 belts	F2A
Popup	palloja	1F981
Nitro pl1	rahaa	1FBC7
Nitro pl2	rahaa	1FCC7
The Wall II	palloja	27B10
Hard'n'Heavy (metal)	elämiä	BEAF
Hard'n'Heavy (heavy)	elämiä	BEAE
Hard'n'Heavy	aika	BEB0
Return of the Jedi	elämiä	16910
Axel's Magic Hammer	elämiä	FAF9
Axel's Magic Hammer	avaimia	FAFA
Midnight Resistance pl1	rahaa	1169B
Midnight Resistance pl2	rahaa	115C9
Alien Breed pl1	panoksia	C05A53
Alien Breed pl1	avaimia	C05A5B
Alien Breed pl1	elämiä	C05A4F
Alien Breed	aika	C02CAF
Prehistorik	elämiä	C08307
Double Dragon III	rahaa	A95
Predator	elämät	5D7EB
Predator	aika	5D77C
Predator	kranaatit	5A7D9
Predator	panokset	5CA57
Moonstone	elämät	C0D825
Moonstone	rahaa	C0D827
Zool	energia	1EF5C
Zool	aika	14E9
Final Fight pl1	elämät	1A23
Super Frog	elämät	C017CF

Kaikki toimivat M-komennolla ellei toisin mainita.

Dr. Vellu, JH ja Hese

K O O D I K I M A R A

Gravity Force

Salasanat:

- 5= AGNUS
- 10= PARSEC
- 15= CRYSTAL
- 20= REACTOR
- 25= VISION
- 30= ORBIT
- 35= PALACE
- 40= ALIEN
- 45= FALCON
- 50= WARPXX, XX=ra-dan numero.

Jukka Perälä

Battle Isle Expansion Disk 1

Koodit:

- 1 BLOCK
- 2 WATCH
- 3 ŠLAGUN
- 4 BIRMA
- 5 SERPT
- 6 RAMBO
- 7 YUKON
- 8 POINT
- 9 FROGS
- 10 ITALY
- 11 LINES
- 12 VARUS
- 13 SOUND
- 14 TWEAK
- 15 NIPON
- 16 FLAIR
- 17 ARROW
- 18 KORSO
- 19 NOUTH
- 20 FJORN
- 21 DONOR
- 22 LEYES
- 23 JUMPY
- 24 WERFT

Stefan Granberg

Epic

(PC)

Koodit:

Taso Koodi

- 1 AURIGA
- 2 CEPHEUS
- 3 MUSCA
- 4 PYXIS
- 5 CETUS
- 6 FORMAX
- 7 CAELUM
- 8 CORVUS

Tuntematon

Puzznic

(PC)

Loppupuolen koodit:

Taso Koodi

- 50 PASS WORD
- 51 MINA SAMA
- 52 ND.D KAGE
- 53 DE.N ANID

- 54 HASH IAGA
- 55 RIMA SITA
- 56 THAN KYDU
- 57 MAID OOKA
- 58 IAGE ITAD
- 59 AKIM ASHI
- 60 TEAR IGAT

Tuntematon

Dynablaster

(PC)

Muutamien tasojen

koodit:

Taso Koodi

- 1-2 UUOWMNEE
- 1-3 MAFWHVTN
- 1-4 UOBLHMEN
- 1-5 UXYWHTVG
- 1-6 MBOLHPYK
- 1-7 UKFLHVMG
- 1-8 UCBLOQEP
- 2-1 UOBLWWEN
- 2-2 UBRLVPVK
- 2-3 MBYLBBAH
- 2-4 MXVEEOYH
- 2-5 UBCZVEVG
- 2-6 MXBEEIYH
- 2-7 UWVKVOSG
- 2-8 UUNLWWEP
- 3-1 MUVEOSTP
- 3-2 UAGKOPEN
- 3-3 MONAOSVC
- 3-4 UKZZHMSV
- 3-5 MUEEAIVC
- 3-6 MXEEIOIZY
- 3-7 UCHZOORA
- 3-8 MBAAHBZS
- 4-1 UANKVUZA
- 4-2 MCYNQORP
- 4-3 MCYNQVGP
- 4-4 UKCHNTLG
- 4-5 UUNVNTZU
- 4-6 UWVOVQGHK
- 4-7 UWVOVQWHG
- 4-8 MBONSVVA
- 5-1 UUYVMOPA
- 5-2 UNOVMOPE
- 5-3 UUVVMOTA
- 5-4 UUKVMPTE
- 5-5 MXECVGCK
- 5-6 UUVVHVTN
- 5-7 MCNNWJYP
- 5-8 UAKVOBTP
- 6-1 UOZHWSU
- 6-2 MBNNGTTY
- 6-3 MWCCGBCA
- 6-4 MXWCPIPY
- 6-5 UOLZNUKU
- 6-6 MUEEMPHE
- 6-7 UKAZNQNG
- 6-8 MCZAILRZ
- 7-1 MOLATPKN
- 7-2 UCAZIMKE
- 7-3 UBZZILNV
- 7-4 MKLATQPY
- 7-5 UWWWKILNT
- 7-6 MXRETVPA

- 7-7 MXREVQNH
- 7-8 UXKKHSNH
- 8-1 UAYFVHAU
- 8-2 MBEAGOYH
- 8-3 MUAEEHPS
- 8-4 UWKFVGP
- 8-5 MWNEBEHR
- 8-6 MBVABSGZ
- 8-7 MXHEEBRZ
- 8-8 MAOEGOLR

Tuntematon ja Senne

Humans

(PC)

Koodit:

- 1. DARWIN
- 2. ANDIE PANDY
- 3. GET A LIFE
- 4. CARLOS
- 5. HOWIE
- 6. MOOBLE
- 7. CSL
- 8. THE HUMBLE ONE
- 9. PIXIE
- 10. MILESTONE
- 11. WAR WAR WAR
- 12. J MCKINNON
- 13. UNLUCKY
- 14. BLUE MONKEY
- 15. RED DWARF
- 16. BAD TASTE
- 17. THE KITCHEN
- 18. CJ
- 19. SORT IT OUT
- 20. SMART
- 21. VILLA 3 BOROZ
- 22. EARLY MORNING
- 23. BOROLEEDS1
- 24. EASY TIME
- 25. JIMS TIES
- 26. PARK VIEW
- 27. NICENEASY
- 28. GREEN CARD
- 29. COOKIE
- 30. MALCY MALC
- 31. RAVING BURG
- 32. YOU GOT IT
- 33. SGNIMMEL
- 34. MINISTRY
- 35. MAD FREDDY
- 36. BIZARRE
- 37. FREE SCOTLAND
- 38. APPLE JUICE
- 39. PAYDAY
- 40. BANANNA MOON
- 41. BONUS
- 42. BOUNCING
- 43. NO MONEY
- 44. A S F
- 45. VISION
- 46. SISTERS
- 47. FAST FASHION
- 48. CARGO

- 49. RAB C NESBIT
- 50. RANGERS
- 51. RAINBOW
- 52. DOODY
- 53. MIGHTY BAZ
- 54. TIRED
- 55. CONSOLIDATED
- 56. STAY HAPPY
- 57. AMERICA
- 58. ANOTHER HAPPY DAY
- 59. ISOLATION
- 60. PROMISED LAND
- 61. DAEMONS LATE
- 62. BIG RAB
- 63. MIAMI VICE
- 64. MARGARET
- 65. A 34732473
- 66. HELP ME
- 67. THE EXILES
- 68. EIGHTLANDS
- 69. WINE AND DINE
- 70. NIN
- 71. TECHNOPHOBE
- 72. GETTING THERE
- 73. TIME IS
- 74. RUNNING OUT
- 75. LORDS OF CHAOS
- 76. NOW ITS DONE
- 77. IM OUT OF HERE
- 78. HERE TO A
- 79. BETTER LIFE
- 80. BYE BYE BYE

Nyarlahotep

The Lost Vikings

(PC)

- 1. STRT
- 2. GRST
- 3. TLPT
- 4. GRND
- 5. LLM0
- 6. FL0T
- 7. TRSS
- 8. PRHS
- 9. VLCN
- 10. BBLs
- 11. VCLN
- 12. QCKS
- 13. PHR0
- 14. C1R0
- 15. SPKS
- 16. JMNN
- 17. TTRS
- 18. JLLY
- 19. PLNG
- 20. BTRY
- 21. JNKR
- 22. CBLT
- 23. HOPP
- 24. SMRT
- 25. V8TR
- 26. NFL8

- 27. WKYY
- 28. CMBO
- 29. 8BLL
- 30. TRDR
- 31. FNTM
- 32. WRLR
- 33. TRPD
- 34. TFFF
- 35. FRGT
- 36. 4RN4

Kari & Olli Söderlund

Titus the Fox

Koodit:

- 1=2625, 2=2845,
- 3=3559, 4=1015,
- 5=1933, 6=0738,
- 7=2665, 8=5648,
- 9=1331, 10=1802,
- 11=0791, 12=1350,
- 13=2290, 14=5052,
- 15=2045, 16=2578

Stefan Granberg

The Even More Incredible Machine

(PC) Tässä koodit The Incredible Machinen

datadisktiin:

- 88 Rhombus
- 89 Olive
- 90 Polynomials
- 91 Parametric
- 92 Solar system
- 93 Marble
- 94 Heavy
- 95 Republic
- 96 Quatrain
- 97 Tyrannosaur
- 98 Sulfuris
- 99 Dopa
- 100 Minaret
- 101 Dovetail
- 102 Jasmine
- 103 Wrangle
- 104 Kudos
- 105 Culdesac
- 106 Yodel
- 107 Xylophone
- 108 Monkey
- 109 Heist
- 110 Capture
- 111 Purse
- 112 Hobby
- 113 Deify
- 114 Merganser
- 115 Seak
- 116 Contraption
- 117 Flax
- 118 Primordial
- 119 Rave
- 120 Hyacinth
- 121 Spider
- 122 Yammer
- 123 Nerve
- 124 Grate
- 125 Emulsion

- 126 Input
- 127 Paradise
- 128 Samurai
- 129 Chaos
- 130 Brawl
- 131 Aside
- 132 Axis
- 133 Offbeat
- 134 Quip
- 135 Newman
- 136 Slope
- 137 Tenon
- 138 Crosscut
- 139 Norm
- 140 House
- 141 Macaroni
- 142 Talon
- 143 Beak
- 144 Biretta
- 145 Frequent
- 146 Stream
- 147 Umiak
- 148 Hiatus
- 149 Creek
- 150 Croquet
- 151 Acid
- 152 Baby
- 153 Sean
- 154 Qualm
- 155 Thiamine
- 156 Turn
- 157 Kangaroo
- 158 Content
- 159 Belloc
- 160 Password

Sherlock Holmes

Historyline 1914-1918

Yksinpin kentin koo-deja:

- 1 PULSE
- 2 GOOSE
- 3 SPORT
- 4 BIMBO
- 5 TEMPO
- 6 BARON
- 7 BUMM
- 8 LEVEL
- 9 TOXIN
- 10 PRINC
- 11 CLEAN
- 12 XENON
- 13 SIGNS
- 14 HOUSE
- 15 SIGMA
- 16 SEVEN
- 17 ZOMBI
- 18 MOVES
- 19 BLADE
- 20 ZORRO
- 21 STONE
- 22 MOSEL
- 23 ORDER
- 24 SODOM

Pelaajat

pään huoneeseen ja ottamalla oikealla puolella olevasta ruukusta jotain. Jos onnistuit, ninja muuttuu vihreäksi ja pääset kulkemaan maton yli.

Tomi Hietala

Navy Seals

(Amiga) Kirjoita listoille nimesi PSBOYS. Aloita peli, paina pause päälle ja sitten Esciä joka siirtää sinut seuraavaan tasoon. Voit tehdä sen halutessasi.

Last Ninja 3

(C64) Pommin saa tehtyä näin: Hae käsine ja nautat. Kiipeä ruutivarastossa alhaalta hanskkaa käyttäen ja hae lampunsuojalla ruutia. Kiipeä jälleen ylös ja laita pommi (ruuti ja

lampunsuojus) kiven alle. Kivi pu-toaa ja tutkimalla sitä löytää kirjekäärön.

Tomi Hietala

Nebulus

(Amiga) Kirjoita HELLOIAMJMP alkuruudussa ja voit pelatessasi vaihtaa kenttiä näppäimistä F1-F9.

PELIT



Katsotaanpa kristallipallosta.

Tällä kertaa on paljon vanhoja pelejä, joista osaa toimitus ei ole nähnytkaan. Auttakaa-
han kaveria mäessä! Muistakaa myös käyttää ratkaisupalvelua hyväksenne. Ohjeet ovat sivulla 74.

Postia odotellaan taas osoitteella
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Prince of Persia 2

Miten luolaston viimeisessä kerroksessa pääsee luurangon ohi niin, ettei ovi sulkeudu?

??

Tarkoitatko siltaa, jolla taistelet luurankoa vastaan? Miekkaile pysyen vasemmalta lukien neljännellä tai kolmannella lankulla, äläkä päästä luurankoa karkuun oikealle astumaan laatan päälle, jolloin ovi sulkeutuu. Eli sinun on miekkailtava niin kauan, kunnes silta sortuu ja jäättävä itse roikkumaan sortuvan sillan vasemmalle puolelle. Luuran-
ko tipahtaa alas. -sa

Ishar 2

Hook

Minun pitäisi saada magneetti ja housut. Täytyykö housut ostaa kapakassa istuvalta ukkelilta? Magneetin saa kaupasta, mutta mistä rahat?

Juuzi ja Gepardi

Tarjoo ukkelille kolme mukillista kaakaota, jolloin hän nukahtaa ja saat varastettua hänen housunsa. Magneettiin tarvittavat rahat käy

kahmaisemassa Koukun laivan luota kaltereiden vieressä olevasta ruukusta. -tl

Curse of Enchantia

Olen juuttunut veteen. Siellä on sähköankeriaita, joiden ohitse en pääse. Mukanani on simpukan kuori, avain ja klemmari. Tarvitsenko muita tavaroita?

Pasi Pellikka

Olen jumissa luolassa. Minulla on keppi, salaatinlehti, kuru, magneetti, raha ja klemmari.

Erkki 10 v.

Larry 5

Tulen lentokentälle limusiinilla, miten pääsen lentokoneeseen?

Pasi Pellikka

Klikkaa kädellä oven vasemmalla puolella olevaa automaattia. Työnä AeroDork-kortti reikään ja valitse listasta New York, mutta katso tarkkaan, mikä on koneen lähtöaika, sillä nyt peli suorittaa turvatarkistuksen. Automaatti sylkääse Larryn lipun ja kultakortin ja Larry jatkaa ovista ulos lentoasemalle. Vip Lounge -ovi aukeaa näyttämällä seinälle kääntyvälle videokameralle kultakorttia ja Larry pääsee odotussaliin. Kun Now boarding -valo syttyy, tuuppaa lentolippusi oven oikealla puolella olevaan reikään ja pääset lentokoneeseen. -sa

Space Quest 1

Miten pääsee luolastossa olevasta laser-portista, jossa on kolme sädettä? Mitä tehdään gadgetilla ja mistä saa lasin?

Spake Kuest

SEIS?

Pysähdy juuri ennen kolmea sädettä ja käytä lasia niihin. Lasin saat pakokapselin tuulilasista. Jatka sitten matkaasi polun päähän. Pysähdy ennen katosta tippuvaa happa. Kerää rohkeutta ja juokse hyvällä ajoituksella happopisaroiden läpi. Mene oikealle. Kun tulet ruutuun, jonka alaosan lattiassa on ristikko, pysähdy ja kirjoita: turn on gadget. -sa

Lands of Lore

Miten Scotia tapetaan, kun se on muuttunut siniseksi örkiksi?

Tiger

Ei mitenkään. Kun Scotia aloittaa muodonmuutoksen, käytä häneen kokoamaasi sormusta, jolloin hän ei voikaan muuttua ja kuolee kohtalaiseen vaivattomasti. -nn

Kaupungin kaksi ovea on lukittu. Niitä ei pysty tiirikoimaan. Millä avaimilla ne avataan? Kuinka laaja on Catwalk caves level 2 verrattuna 1:een, kun en ole pystynyt tutkimaan siitä kuin murto-osan. Linnan 1. levellillä, kartattoman paikan lähellä on käytävän pätkä, jossa on kaksi reikää. Vierellä olevia vipuja vääntelemällä sain etummaisen reiän pois. Miten takimmaisen reiän saa pois? Sen takana on ilmeisesti huone. Miten saa linnan level 1:n jumiutuneen oven auki?

Stucked

Mitä Valkoisen tornin haamuille pitää tehdä? Haamutasolta ei pääse minnekään. Mitä alttarille pitää viedä? Entä ovi, joka sanoo "You have no faith"?

Antti Uotila

Haamuja mätkitään Emerald Bladeilla. Alttarille viedä Cup of Faith, jolla "You have no faith" aukeaa myös. -nn

Mitä hyötyä on tyhjästä pulloista? Mistä löytyy suoväelle Brass-helmet? Pitäisikö leijuvalle päälle tehdä jotain?

King Westwood

Tyhjiin pulloihin kerätään osaset kuningas Richardin parannusjuomaa varten. -tl

Huom! Lands of Loren eniten vaikeuksia tuottanut Urbish Mining Co. on ratkaistu sivulla 53.

King's Quest 4

Mitä tehdään kääpiöiden antamalla timanteilla?

Kimbe

Timantit annetaan kalastajan mökissä (tai onkimassa) olevalle miehelle, ja hän antaa sinulle onkensa.

Persian Gulf Inferno

Olen löytänyt haulikon ja kolme vankia. Yksi vangeista on lääkäri ja muut tavallisia vankeja. Mistä löytää kolmannen asean (konepistoolin)? Mikä pitäisi tuhoita, että pääsee pelin läpi?

Jonh Rambo

Quest for Tires

(C64) Miten pääsee nuijaa heiluttavan ukon ohi, jonka edessä on vettä ja kilpikonnia?

I'm lost

Shackled

(C64) Olen päässyt tasoon 14. Mutta jään heti jumiin, koska minulla ei ole avainta. Mistä sen saa?

I'm lost

Operation Stealth

Mitä pitää tehdä kaupungissa, johon pääsee lentokentän taksilla? Juuttunut

Taking of Beverly Hills

Miten saa heittotähdet ja miten kartanoon pääsee?

Jumittunut

Elvira

Miten tai millä tapetaan katakombeilla oleva örkki? Miten pääsee saa vankilasta, ettei kuole? Miten tykki sytytetään?

Kuningas

Cobra Mission

Miten pääsee House of Leather & Chainsin sisään? Siellä sanotaan maksuksi 100 000 dollaria, mutta minulla on vain 65 535 dollaria ja se on maksimimäärä.

Epätoivoinen leipuri

Privateer

Miten löydän Steltekien robottialuksen?

Eksyksissä

Kun on mennyt Derelict Baseen Delta Primessa, ottanut asean Derelict-aluksesta ja lähtenyt takaisin Rygannoniin, rupeaa tuntematon alus hyökkäilemään kimppuuni. Saako alukseen otettua yhteyden muuten kuin tavallisesti ja miten? Saako aluksen tuhottua? Mitä Monkhouse pu-

hui Nav Mapista ja aakkosista? Kuinka ne saa käyttöön?

Antti T.

Dungeon Master

Mitä teen Firestaffin kanssa? Entä mitä oikein Tomb of Firestaffissa pitää tehdä? Ovatko Powergemit Tomb of Firestaffissa? Olen löytänyt paljon scrolleja, mutta ne puhuvat vain jostain tasapainosta. Miten tapan Kaaoslordin?

Danger thus reveals its face
Etsi Powergem luolaston alimmalta tasolta, lohikäärmeen luota, yhdistä sen Firestaffiin, ympäröi Kaaoslordi Fluxcageilla ja kun hän ei enää pääse liikkumaan, FUSEa hänet. –nn

Miten pääsee "do not let closed door stop you" -kohdan jälkeisestä kalteriovesta? Siis mitä latianapille pitää laittaa? Miten vihreät aaveet saa tapettua?

Hulluksi tuleva pelaaja

En selviä 4. tason alkua kauemmas. Silvottuani oven en pääse ristikosta eteenpäin. Mitä virkaa on syvennyksillä, velhon kuvalla seinällä, seinänapilla, ja laatalta?

Sir Sierra

Sama ongelma näemmä. Seinässä samalla käytävällä on nappi. Paina sitä ja liiku salamannopeasti oikealle yrittämättäkään kääntyä. Lattianappi vain sulkee oven. Aaveet kuolevat Dispell-loitsulla tai Vorpall Bladeilla (joita löydät vasta myöhemmin kaksi). –nn

Miten saan auki haamutasolla olevan oven (taso 7 tai 8)? Minkä oven avaa Skeleton key? Mitä pitää tehdä samalla tasolla pitkä käytävän päässä olevalla teleportilla, joka heittää takaisin käytävän alkuun, jos astuu painolaatalle? Miten saan toisen avaimen, joka avaa Firestaff-tason toisen oven?

Vangittu

Siis niin kutsuttu tulipallotaso, varmaankin. Yksi avain on arkussa tulipalloheittimen vieressä, toinen löytyy lattiaristikon vierestä. Työnnä Skeleton key seinässä olevaan pätkäkalloon. Käytävä lienee se, jossa kävellen 26 askelta ja käännytään, jolloin edessä on ovi. Firestaff-avaimet löytyvät syvemältä. –nn

Seinässä lukee ZOXXXXX! Mitä tehdä?

Eräs, vaan ei piraatti

Nauttia kyydistä ja jäädä oikealla pysäkillä pois. –nn

Loom

Mitä pitää tehdä, kun on puhunut Fleece-nimiselle paimenelle?

Bobbin pulassa

En ole ihan varma kohdasta, mutta

kokeilepa muuttaa lampaat vihreiksi. –tl

Police Quest 3

Mitä pitää tehdä, kun olen vienyt kalsareissa hyppivän pöpin vankilaan? Olen laittanut veitsen ja ajokortin pöydälle.

Jamppa T.

Viskaa avaimet jokeen, jolloin tyyppi hermostuu ja lähestyy sinua pahat mielessään. Nyt voit käyttää väkivaltaa: ota pamppu vyöltäsi ja tempaise tyyppiä tämän tullessa lähelle. Laita tyyppi käsiraudat, kuljeta autolle ja tee ruumiintarkastus. Löydät stiletin, jonka takavarikoit. Avaa oikeanpuoleinen ovi ja tunge tyyppi autoon. Mene takaisin poliisiasemalle, laita aseesi säilytyslokeroon ja saata tyyppi lasiovista sisään. Anna pidätyksen syyski teräseen hallussapito julkisella paikalla. Ota käsiraudat laatikosta ja palaa liikennepalveluun. –sa

Ultima Underworld

Olen jumissa kakkostasolla Mountan-folkien aarrekammiassa. Miten sieltä pääsee pois?

Avuton Avatar

Kuninkaan aarrekammiassa? Jos et osaa lentää, niin eiä mitenkään. Ahneella on kakkainen loppu. –nn

Elite

Mitä täytyy tehdä Trumbleille, kun niistä ei näytä olevan mitään hyötyä? Voiko niiden tulemisen näyttöön estää? Niitä on yli 20 000!

Commander Jyrki

Tuhota. Lennä lähellä aurinkoa kunnes karvaturrit ovat entisiä. –nn

Miten löydän aseman?

Epätoivoinen

Asemat kiertävät planeettoja, sen tarkempaa neuvoa ei voi antaa. –nn

The Legend of Kyrandia

Mistä saa kylmyysloutsun, jota tarvitsee päästäkseen laavan ohi hakemaan avaimen, jolla pääsee Malcolm'n linnaan?

Narri

Darnilta, kun annat hänelle linnunsulan se. Käsittääkseni sinulla pitäisi olla se, kun kerran luolaankin olet päässyt.

Pools of Darkness

Kuinka saan avattua Zhentil Keepissä wagon gaten auki? Entä wagon-hissin? Mitä Moanderissa pitää tehdä?

AD&D forever

Mitä pitää tehdä Banen-ulottuvuudessa (olen pyytänyt kelon)?

Hän

Eye of Beholder 3

Mitä pitää tehdä Mausoleomista saamalla Rob of Restorationilla? Mitä teen raunioissa, kun edessäni on kaksi patsasta ja niiden välissä syvennys. Kun laitan siihen timantin, se häviää ja taakseni ilmestyy teleportteri ja viereiseen laattaan teksti "do you fear for your child". Jos menen teleportterin läpi, se heittää takaisin patsaitten eteen. Entä mitä teen Might Drannorin linna, jossa on neljän muotoisen pylväs, jonka jokaisella sivulla on lukko ja pylvästä kiertää nuoli? Sain kaikki muut lukot auki, paitsi punaisen. Mistä löydän avaimen siihen?

Täysin Seis

Conquest of Camelot

Miten autiomaassa selviää kääremeistä?

King Arthur

Forge of Virtue

Kuinka selvitän Test of Truthin?

Täysin jumissa

Cosmo's Cosmic

Miten 10. kentän lopussa olevan avaruusolennon saa helpoiten tuhottua?

Tyrannosaurus Rex

Fire Force

Olen jumissa tehtävässä 8. Pitäkö minun merkitä jotain, minne ja millä?

Odotellen

Top Cat

Missä pitää käyttää sankoa ja varasaa?

Odotellen

Interceptor

Miten saan kolmannessa tehtävässä kaksi varastettua hävittäjää kääntymään takaisin?

Odotellen

Pitämällä ne tutkassa ja lentelemällä lähellä, ehkäpä vähän tykilläkin räiskien. –nn

Maupiti Island

Miten saan syyllisen selville?

Odotellen

Eye of the Beholder 1

Mistä löytää kolmannen avaimen tasolle seitsemän paikkaan, jossa on seinässä avaimenreikä? Aina, kun laitan yhden avaimen reikään, häviää yksi seinä. Minulla on vasta kaksi, jotka löysin kun pudottauduin kahdesta vie-

märiaukosta. Lisäksi tarvitsisin vielä kivisormuksen, joka tarvitaan telesiiirtymiseen.

Editoitsija

Kyllä kerroksesta löytyy kolmaskin avain, kun hiukan kiertelet. Sormuskin löytyy tasolta seitsemän, avaimista oikealle. –sa

Spellcasting 201

Kuinka Bubblewandin saa otettua Rottenwoodilta? Entä saako viemäreihin mitenkään valoa?

J & A

Martian Dreams

Mitä sähkötoita on tehtävä, jotta sillat toimisivat? Olen Power plantin laitoksessa.

Leena Järvinen

Eco Quest 2

Miten pääsen Libolan leiriltä, jossa "ukkeli" valmistele lepakopaistia?

Aina jumissa

Commander Keen 4

Miten pääsen pelissä piilotettuun pyramidiin?

Apua kaipaava

Alone in the Dark

Minulla on ratkaisuohejet, mutta silti olen jumissa. Miten ja missä voi tyhjän öljykannun täyttää? Olen kokeillut keittiön kaapin vesitynnäriä, mutta tuloksetta.

Eräs vaan ei piraatti

Tyhjän öljykannun voi täyttää vedellä varastohuoneessa. –sa

Codename Iceman

Mitä pitää kirjoittaa, että saa mutterin ja prikan Driverin? Entä miten driveriin saa koordinaatit?

K.M.

Mutteri löytyy verstaan kaapista. Koordinaatit olet saanut jo pelissä aikaisemmin, mutta tässä tulevat: 2850,283,4490,40.

Ultima Underworld 2

En pääse Akademia-maailman 4. tasolta ylöspäin, koska peli palaa dossieriin heti, kun menee ylös menevistä portaista. Myöskään kaupasta saamillani (kuittia vastaan) uusilta levykkeiltä installoiminen ei auttanut. Muuten peli toimii hyvin. Voisiko vika olla save-tiedostoissa? Kuinka kauan Lord British miettii, kun hänelle on kertonut palvelijoiden nappoista? Lakkoon palvelijat eivät menneet.

Klonkku

Jos British vain miettii, on enemmän kuin todennäköistä että hän tekee sitä maailmanloppuun asti.



Pelit-BBS:stä (tai muualta) löytyvä päivitys on silloin ainoa pelastus. Pelihäiriöitä koskevissa kysymyksissä olisi syytä pistää mukaan kopio CONFIG.SYSistä ja AUTOEXEC.BA-Tista. -nn

Syndicate

En pääse läpi Mosambiqueta, jossa pitää hakea raketinheitin. En ymmärrä, miten katolla olevaan Secure roomiin pääsee.

Kummisetä

Skate of the Art

Miten pääsen ensimmäisen bonus-tason penkistä?

SEIS?

Ratkaisupalvelu

Jäitkö jumiin? Pelit-lehden ratkaisupalvelu auttaa! Listassa ovat Pelit-lehdissä vuonna 92 julkaistut ratkaisut, sillä kaikki Pelit-lehdet vuodelta 92 ovat loppuunmyyty.

Laita kuoreen osoitteeksi

Pelit-lehti

Ratkaisupalvelu

PL 64

00381 Helsinki

ja tämän kuoren sisään A4-kokoinen kirjekuori, jossa on 2,30 markan postimerkki ja kuoren päälle oma nimesi ja osoiteesi. Maksa pankkiin tilille PSP 800015-1771613 kaksikymmentä markkaa per ratkaisu. Kirjoita kuittiin haluamasi ratkaisun täydellinen nimi (esimerkiksi Larry 3).

Lisäksi liitä ehdottomasti mukaan maksukuitti tai kopio siitä.

Saatavana olevat ratkaisut:

Another World
Battletech
Castle Master
Champions Of Krynn
Chaos Strikes Back
Codename: Iceman
Conquest of Longbow
Countdown
EcoQuest
Eye of the Beholder 1, 2
Future Wars
Dark Seed
Hero's Quest I
Heimdall
Hook
Immortal
Indiana Jones & LC

Indiana Jones & Atlantis
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5
Larry 1, 2, 3
Les Manley: Lost in L.A.
Marian Dreams
Monkey Island 1, 2
Police Quest 1, 2 (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
Police Quest 3
Pool Of Radiance
Quest For Glory I, II
Shadowgate
Space Quest 1, 2, 3, 4
Ultima 3, 5, 6
Wasteland
Willy Beamish
Zak McKracken

SEIS?

Larry 6

Mistä saa puvun? Miten saa lukitun oven auki?

Illu

Puvun saa yökerhon takahuoneesta, johon Burgundy-laulajatar sen jättää. Jos lukitus ovessa on sähkölukko, aiheuta oikosulku.

Rex Nebular

Missä on puhelin, josta saa kaksi patteria? Miten avaruusaluksella pääsee lentämään? Mihin pommi pitää laittaa? Mitä veneellä pitää tehdä ja miten pääsee koiran ohii?

Avaruussankari

Miten asetan aikapommin? Mistä löydän valokynän? Miten pääsen ilotaloon sisälle? Mitä hyötyä veneestä on, kun olen laskenut sen alas? Mistä saan teleport-numeron vaasin luokse? Mitä teen virvelillä?

Need help

PELIT SOI!

Rakkaat rakkaat lukijat, suurkiitokset mahtavista vastauksista. Lähes kaikki lehdissä 7 ja 8 esitetyt kysymykset ovat saaneet apua. Tällä kertaa jaamme kaksi palkintoa: **Old Wolfille** ja **Enderille**. Postissa on tulossa Pelit-kassit, onneksi olkoon ja kiitoksia hyvistä vastauksista. Lisää vaan!

Navy Seals

H.T.

Avuton hylje: Löytämättömät syötytimet ovat pohjakerroksessa. (Nollakerroksen alapuolella.) Pääset sinne hissillä.

Asho

Roger Rabbit

Äimän Käelle: Jätä roskis omalle paikalleen ja kävele oikealle, paina viemärin kohdalla alas. Seuraavassa kentässä käännä betonimylly viinon. Hae tiili ja pistä se myllyyn. Ota dyny ja pistä sekin myllyyn. Tee sama uudestaan, jonka jälkeen käännä mylly oikeaan asentoon. Ota yksi dyny mukaan. Mene ns. hissiin ja potki tiilet. Hyppää koukuun ja irtautaudu myllyyn, käytä dynyä. Lennät laudalle, käytä sahaa. Sahaa niin, että lauta katkeaa.

Lauri Kuuluvainen ja Heikki Rouhiainen

Operation Stealth

Star Trek is Bestille: Vesilasi pitää täyttää ja antaa upseerille. Sitten avaat savukerasian ja käytät oikeaa sikaria lasiin.

Pelit 4/93: Mene rannalle, joka on hotellin edessä ja osta siellä olevalta mieheltä koru. Sitten mene hotellin ja ylimpään kerrokseen. Mene viimeiseen huoneeseen.

Ender

Last Ninja 1

Ari-Pekka Hirsimäelle: Mene joen yli. Käy hakemassa hansikas, tule takaisin päin ja näet valkoisen esineen. Ota se ja alat vilkkua. Mene takaisin joen yli toiselle puolelle ja suon yli. Mene paikkaan, jossa on bambuja ja ota keppi niiden keskeltä. Mene kuvaruutuun, jossa on patsaita. Mene patsaiden ohii ja olet selvittänyt 2. tason.

K.M.

Quest for Glory 3

Pelit 7/93:ssa kysyttiin miten löytää sinisen orkidean. Tähän vastattiin, että kun kastelee suuren puun yläosasta löytyvää ikuisuuden puutarhaa, saa orkidean. Vastaus oli väärä! Orkidean saa, kun kulkee pikkuisen matkaa suuresta puusta alaviistoon oikealle. Silloin pitäisi näkyä ruudun vasemmassa yläkulmassa si-

isiä kasveja. Tällaisen saa, kun käyttää fetch-loitsua.

Editoitsija

Dungeon Master

Lisääpua **Olenko sokealle:** Kaikki kivet kannattaa kerätä sekä myös muu irtaimisto. Aseta kivet laatoille ja ovet aukeavat. Erittäin hyvä konsti on heittää tavaroita örmelöitä päin.

Mixa

Ultima 5

Apua **Waltham & Star Trek = 1:**lle: Aluksi mene kasvimaille ja kerää kaikki kasvit. Sitten mene linnaan ja sieltä nukkumaan.

Mixa

Heikki Hartikalle: Alamaailmaan pääsee muun muassa vesipyörteistä ja eräistä luolista.

ZZ

Fire Force

Apua **Capt. J. Bondille:** Mene Alpha 13:sta talon katolle, siellä ovesta sisään. Laskeudu portaita alaspäin niin pitkälle, ettei näytä olevan enää portaita. Huoneessa on yksi vihollinen, jonka tapetuasi alaväennellä tikkua alaviistoon (oikeaan) laatikkopinon keskellä. Sieltä löytyvät uudet portaat. Samassa/muissa tehtävissä voi olla samanlaisia hämyisiä salaportaita.

ATK

KGB

Camrade Piponius kyseli, kuinka kakkoskappaleen alussa pääsee pois leningradilaisesta hotellista pää ehjänä. Sinun pitää mennä ensin kylppäriin (puhelin soi), vastata yes. Saat puhelinnumeron, johon soitat, kun olet ratkaissut kylppäriin peilin läheltä löytämäsi salakielisanoman. Apua saat isäsi vanhalta kaverilta Moskovasta: Toveri Varustevarastonhoitajalta. Sammu ja sytytä kolme kertaa huoneesi valot ja soita puhelimesta saamaasi numeroon. Avot, voit lähteä hotellista.

Pelit-lehdessä 7/93 **nn** vastaa **Comrade Bradin** kysymykseen toisen tehtävän amerikkalaisesta. Jos on kysymys kakkoskappaleesta eli tehtävästä Leningradissa ja ratkaisu Viktorin ruumiin käsittelyongelmiin on tiedossanne, pyydän arvoisia

Blue Force

Mitä pitää tehdä rannalla, jossa on mukana nainen ja hänen poikansa ja jossa heitin kepin, jonka koiria haki? Minulla on poliisitarvikkeiden lisäksi vain laivan vuokrausliput. Tarvitsenko jostain muita esineitä ja mitä ja mistä?

Brett Har2

herroja jakamaan tiedonmuruja myös muille!

Agentti 86

Maniac Mansion

Avuton Tunari: Meteor Mess -peliä ei voi pelata dimellä, vaan Ednan huoneen kassakaapista kirjeen sisältä löytyvällä quarterilla. Oletko muistanut juottaa lihansyöjäsaville uima-altaan radioaktiivista vettä? Jos olet, niin kokeile vielä juottaa sille cokea.

Ender

Might and Magic 3

Juffe kyseli arvoituksien vastauksia. Arachnoid Cavernin maaginen luku on 20301. Castle Dragontoothiin liittyvät luvut 11 ja 20 000. Cathedral of Carnagessa on käyttöä salasalle JVC. Jewelryt ja Ancient jewelryt kelpaavat vain myyntiin.

Aragarn II the Avatar

Dark Queen of Krynn

Jumiutuneelle: Simpukan saa prinssiltä Safe Hallissa, kun tämä pyytää sinua etsimään lohikäärmeen munat. Käytävä alkaa eteläisessä kaupungissa olevasta 2x2 ruudun huoneesta.

Aragarn II the Avatar

Commander Keen 4

Sir Sierralle: Dope fishistä pääsee ohi menemällä sellaiseen alareunan kohtaan, jossa kala puree ohi. Silloin sinulle jää aikaa lähteä, joten rämpytä hyppynarua ja ui. Aluksella ei tee mitään.

Aragarn II the Avatar

Ultima 6

Minä kyseli lehdessä 8 muun muassa sadetakista. Jos pidät takin ylläsi eivät viholliset etkä sinä voi taikoa. Taikalukkojen avaukseen käytettävän taian saat Horacelta, joka asustaa Skara Braen pohjoispuolella olevalla pikkusaarella. Joukkoosi kannattaa ottaa useimmat tyytit, mutta seuraavat ovat ainakin hyödyllisiä. Sherry-hiiri (Britishin linna) ja Beh Lem gargoyle -lapsi.

Tapio Aijälä

Gateway 2

??? kyseli numerossa 8, miten apinamiehen ohi pääsee ja miten tape-

Lord of the Rings 1

Olen päässyt pois Old Forestista, mitä teen sitten? Olen löytänyt Tom Bombadillin talon. Mistä löytää kukkia hänen vaimolleen? Miten pääsee briiniin ja sieltä Rivendeliin?

Klonkku

taan hämähäkki. Asiahan on niin, että alkuperäisen pelin mukana tulee vinkkiraketti, jossa on vastaukset kysyttyihin kohtiin! Ja lisäksi antamanne vastaukset olivat väärin!

Rawhead Rex

Olemme erittäin pahoillamme, mutta ONNEKSI vastaukset olivat väärin. Yritämme olla tarkempia.

Amazon

Pate & Juve: radioaktiivisen nuolenkärjen löytää leiristä, jossa on hajonnut auto ja teltat. Käytä geigermittaria ja tongi sen jälkeen pusikkoa. Nuolenkärki on kiinni pusikon takana olevassa puussa.

Kimi

Hero Quest 1

Jussille: Miehele pitää sanoa: say chwertfish mutta huomaa, että salasana vaihtelee ja se on yleensä erilainen toisella pelikerralla. Oikean saa menemällä yöllä kujalle ja näyttämällä varkaiden merkkiä kahdelle ryöstäjälle. Varastettuja tavaroita voi myydä varkaiden killassa, jonne pääsee baarin lattialuokusta. Dispel potionin hankittuasi sinun täytyy mennä Antwerpen luolan kautta Grigandien linnoitukseen. Baba Yagan taloon pääset pistämällä jalokiven pääkalloon ja sen jälkeen sanomalla: hut of brown, now sit down. Antwerpen luolaan päästäksesi sinun on etsittävä lukkoa, tiirikoitava se (pick lock) tai hankittava avain Brutukselta. Käsitteäkseeni myös open-loitsu käy. Sitten siirrä kiveä (move stone). Jos et halua tapella peikon kanssa, kirjoita heti: hidden goseke.

Old Wolf

Eternam

Apua **Black Baronille:** Liekkejä ennen olevassa huoneessa on vettä, jossa pitää kastautua kahdesti ja rynnä sitten nopsasti liekkien läpi.

Ari Tulla

Lands of Lore

Apua **Xi'anille** jumittuneeseen oveen: mene ovelle, käännä takaisin päin ja laita ovi kiinni. Yritä aukeaista ovea nyt, ja salaam! ovi on auki. Toista toisin päin sama tempu kun lähdet pois.

Mika Mestari

AMIGAT

AMIGA 1200 alkaen 2.999,-
AMIGA CD32 alkaen 2999,-
AMIGA 4000 alkaen 15.900,-



TEHO 486

486 33MHz, 170MB kovalevy 6.995,-
2MB RAM, 14" SVGA
486 66MHz, 170MB kovalevy 10.995,-
4MB RAM, 14" SVGA

SEGA MEGADRIVE 995.-
SEGA MEGADRIVE II 1395.-
SEGA MEGA CD 2695.-

AMIGALLE

AMIGA 1200 muistikortit alk. 1295.-
Kovalevyt 2.5" 80/130/MB 1995/2395.-
RF332C levyasema 495.-
A500 sisäinen levyasema 449.-
ROM piiri 1,3 tai 2,04 195/395.-
Kickstart vaihtaja A500/600 195.-
A500/600/1200 virtalähde 495.-
Stereo äänendigitit OMNI 395.-
Midi interface A500 - 4000 195.-
Mikrokytkinhiiri A500 - 4000 129.-
AMIGAN BUS HIIRI 159.-
A2386sx kortti A2000 - 4000 1995.-
Monitori 14" 1084 stereo 1795.-

449.- sisä-
AMIGA 500 levyasema
1942
MONITORI 3995.-
286 emulaattori 399.-
korkei VORTEX
AMIGAN 400dpi
SCANNER 799.-

Peliohjain TAC II 89.-

PC-tuotteet

Pöytäkotelo virtalähteellä 449.-
Minitorikotelo virtalähteellä 495.-
Tornikotelo virtalähteellä 895.-
SVGA ohjaimet alk. 295.-
LocalBus SVGA ohjaimet alk. 795.-
Super I/O kortit 195.-
3,5" 1,44MB levyasema 349.-
FAX-Modeemi 2400/9600 495.-
Käsiscaneri 800dpi 1295.-
PC/Microsoft hiiri 129.-

1295.-
486DLC emu-
levy CPU:lla
486DX emulevy
Pentiumkannalla 895.-
14" SVGA moni-
tori 1024x768
1795.-

SoundMan äänikortit

SoundMan MC
SoundMan MC edullinen 8bittinen äänikortti. Yhteensopivuus SoundBlaster 2.0kanssa. Mukana pelejä! 499.-
SoundMan PRO
Sama kuin edellinen varustettuna CD ROM liitännällä. 649.-
SoundMan PRO 16
Tämä kortti on täysiverinen 16 bittinen äänikortti. Kortissa on PRO Audio Spectrumin piirisarja sekä ohjelmisto. Myös kortti on täysin Soundblaster PRO yhteensopiva. Stereo ääntä voit toistaa peleistä sekä omista äänityksistä. Mukana erittäin hyvä ohjelmisto. 1099.-

DISKETIT

tyyppi	10kpl	100kpl	400kpl	1200kpl
3,5"HD LINFORD	4,00	4,00	3,80	3,50
3,5"DD LINFORD	3,10	3,10	2,95	2,80
3,5"HD NIM.	3,59	3,29	2,95	2,90
3,5"DD NIM.	2,75	2,75	2,45	2,25

LINFORD ja nimetön 3,5" DSHD levykkeet ovat valmiiksi 1.44MB formaattissa. Lisäksi myönnämme HD levyillemme 100% takuun.

Postitilauskeskus; Man & Man Co
Liikkeit; Tampere puh. 931-2132130
90-666 907 Merimiehenkatu 26 Hallituskatu 13
00150 Helsinki 33200 Tampere

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Nyt on jaossa **Creativen**

CD-16 Multimedia Performance Pack!

Ja jälleen jatkamme upeitten palkintojen jakamista. Tällä kertaa voit kysymyksiin oikein vastaamalla voittaa **Toptronicin** lahjoittaman Multimedia Performance Packin.

Paketti sisältää **Sound Blaster 16 -äänikortin**, sisäisen, tuplanopeuksisen **CD-ROM-aseman**, **kaiuttimet**, **mikrofonin**, **suomenkieliset ohjeet ja softaa** roppakaupalla. Mukana on ohjelmat Voice Assistant, Creative Wave Studio, Creative Mosaic, Creative Sound Ole, Creative Talking Calendar, Monologue for Windows, joka muuttaa tekstin puheeksi, Software Toolworks Multimedia Encyclopedia, Just Granma and me, Where in the World is Carmen Sandiego, Animals, Quick CD ja Aldus Photostyler SE. Paketin arvo on noin 5 500 markkaa!

Mutta vain vastaamalla voit voittaa! Kysymykset kuuluvat:

- 1) Koska Toptronic Oy on perustettu ja kuka sen perusti?
- 2) Missä Toptronic Oy sijaitsee?
- 3) Missä sijaitsee Creative Technologies?
- 4) Montako numeroa Pelit-lehteä on yhteensä ilmestynyt (tämä numero mukaanlukien)?

Vastaukset postikortilla **21.2.94** mennessä osoitteella

Pelit

CD-ROM

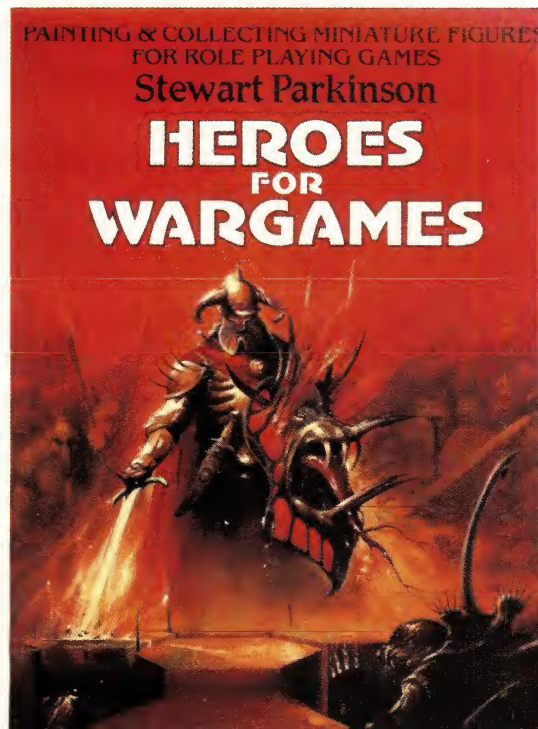
PL 64

00381 Helsinki.

Älä nyt ihmeessä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi!



Piirrä meille!



Hajime Sorayama



CD-I lähti Kempeleelle!

CD-I-kilpailuun tuli vastauksia valtava määrä: miltei 200 kappaletta. Taitaa olla haluttua kamaa.

Arvonnassa Philipsin CD-I oheislaitteineen ja ohjelmineen lähti **Jukka Kohtalalle** Kempeleelle, joka on saanut käyttää uutta laitetaan jo joulusta asti.

Lohdutuspalkinnot eli kaksi The Bean -laskinta lähtivät **Risto Hämäläiselle** Sulkavalle ja **Pekka Tynille** Edsevöhön. Paljon onnea!

Oikeat vastaukset kysymyksiin olivat:

CD-I on kaikkea mahdollista eli 1 g. Värejä laitteessa on 16

miljoonaa eli 2 b. Kolmas kysymys oli kompa, eli CD-I:n voi liittää (sopivilla liittimillä) television, monitoriin tai stereoihin.

Halutuiimpia ohjelmistoja olivat elokuvat (54,8 %). Seuraavaksi tulivat pelit (51,1 %) ja musavideot (38,2 %). Loput vaihtoehdot eli kielikurssit, kulttuuri yms. jäivät halutuimmuudessaan alle 15 prosentin.

Pelit-lehden pitäisi käsitellä yli puolen mielestä myös CD-ROMia ja CD-I:tä, neljänneksen mielestä myös CD-32:ta. Segan ja Nintendon CD-versioiden kannatus jäi alle kuuden prosentin.

Wallun näpit KAIKKIALLA

Nalle Puh ei ole Wallun piirtämä, kuului yleisin väittämä Aito Wallu -jahdissa. Ja tottahan herra Disneyn osuus kyseisen sarjan tekemisessä ja varsinkin markkinoinnissa on ollut valtaisa, mutta kyllä Wallullakin on ollut sormet Puh-bisneksessä. Hän nimittäin piirsi ja kirjoitti kyseistä sarjaa suomalaiseen Nalle Puh -lehteen ja Nalle Puhin Puuhalehteen vuosina 1986 – 1988. Itse asiassa kilpailuvuoramme ollut Puhin kuva oli yhdestä Wallun piirtämästä tarinasta.

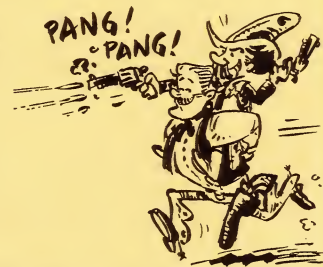
Kaikki luetellut sarjat olivat itse asiassa jollakin tavalla Wallun kynästä lähtöisin. Poikkeuksena porukassa taiteilijan oman ilmoituksen mukaan on **Apina Kapina**, jota hän on vain käsikirjoittanut. Sarjaahan piirtää linnan parketillakin itsenäisyyspäiväjuhlassa pyörähdellyt **Tarmo Koivisto**. (Joka ei ole sukua sille toiselle linnakundille.)

Kaikkien liki 200 vastauksen joukosta onnetar poimi karvaisilla käsillään seuraavat:

Miikka Hietala, Heinola
Jari Jokimäki, Koskenkorva
Olli Salonen, Tampere
Janne Nurminen, Vantaa
Antti Hakala, Espoo
Jari Hassinen, Joensuu
Toni Ahokas, Imatra
Antti Pohja, Valkeakoski
Marko Piirainen, Joensuu
Janne Nyström, Helsinki

Kaikki he ovat jo saaneet ihka ensimmäisen Punaniska-albumin kaikilla mausteilla. **Onnea!**

Lisäksi oli luvassa Grand Prix eli ainoa ja aito käsin tehty **Punaniska-piirros** parhaasta selityksestä. Selityksiä oli yhtä monta kuin vastaajakin, mutta vain yksi osasi olla kyllin vakuuttava, itsevarma, älykäs ja länsimaisen markkinatalouden niin hyvin sisäistänyt, että huomasi kehua sekä itseään ("Olen myös sarjakuvapiirtäjä") että Wallua ("ja ihailen Wallun piirustustyyliä..."). Ja tämä yksi oli **Lauri Luomanen Otalammelta**, jonka olohuoneen seinällä Punaniska nyt kultaississa kehyksissä koristaa, ellei sitä sitten ole viety paikallisen pankin tallelokeroon muiden perintökalleuksien joukkoon. **Onnea Laurillekin!**



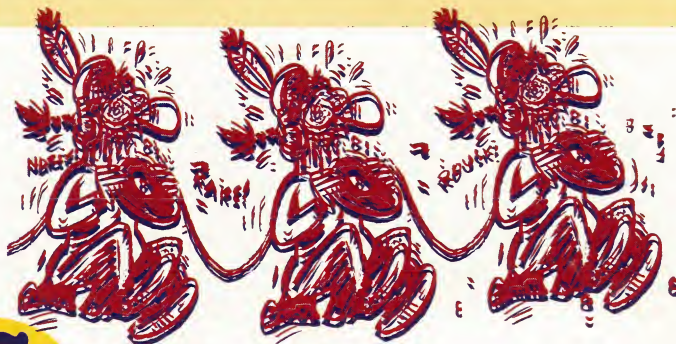
Pitkää aikaa julistamme piirustuskilpailun, johon saa taas osallistua millä tahansa välineellä mukaanlukien myös paperi ja kynä. Suunnittelepa siis pelin kansi joko ole-massa- tai ei-olemassa-olevasta pelistä. Kannessa pitää näkyä tietysti pelin nimi ja tekijäfirman tilalla oma nimesi.

Piirustuksia odotamme **21.2.1994** mennessä osoitteella

Pelit
Piirustuskilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Levykkeitten päälle/paperin taakse ehdottomasti oma nimi ja osoite.

Kolme parasta palkitaan helsinkiläisen sarjakuvakaupan **Good Fellowsin** lahjoittamilla upeilla taidekirjoilla. Tarjolla on Stewart Parkinsonin maan mainio roolipelihahmojen maalau-sopas **Heroes for Wargames**, sekä fantasiataiteen klassikko **The Fantastic Art of Boris Vallejo** ja japanilaisen retushimestarin **Hajime Sorayaman** ro-bottityttöjä (ja vähän muitakin) esittelevä kirja. Jos sinulla on erityinen into saada juuri jokin näistä opuksista, ilmoita siitä piirroksesi takapuolella tai le-vykkeen etiketissä. Noudatamme toiveita sikäli mikäli kaikki kolme voittajaa eivät halua juuri samaa opusta. Silloin ratkaisee arpa. Ja nyt piirtämään!



VUODEN PELIT

Lukijat äänestivät vauhdikkaasti vaikka aikaa olikin vähän. Ylivoimaiseksi lukijoitten PC-suosikiksi nousi

X-Wing (LucasArts)

Vahvimpina kilpailijoina oli Sam & Max Hit the Road ja Day of the Tentacle, eli pelifirmasta oltiin todella yksimielisiä.

Lukijoitten Amiga-suosikki on **Chaos Engine (Renegade)** **Stardust (Bloodhouse)**

Äänet menivät täysin tasan! Vahvimpina kilpailijoina olivat Desert Strike ja Sensible Soccer 1.1.

Äänestyspalkinnot eli Vuoden Pelit lähtevät arvonnassa seuraaville:

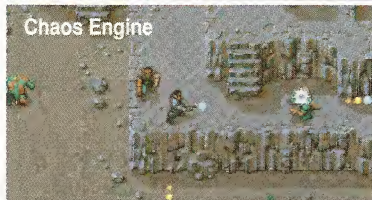
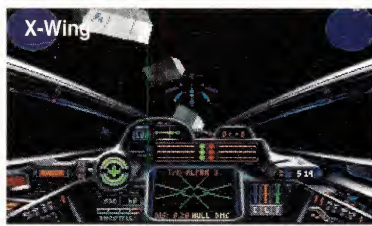
Mikko Kaarlela, Nivala
Jussi Kaloinen, Espoo
Lassi Hasu, Korja
Tommi Jämsä, Ähtäri.
Onnea voittajille!

Toimituksen osalta äänestivät vain ne, joilla oli kulloisestakin pelityypistä kokemusta. Äänestäjät saivat nimittää maksimissaan viisi ehdokasta, joita karsittiin ja karsittiin suljetuilla huuto- ja lippuäänestyksillä, kunnes vain yksi jäi.

Vuoden peleiksi suoriutuivat seuraavat:

Amiga:
Stardust (Bloodhouse)

Ainoa yhteinen nimittäjä amigistien listalla oli Stardust, muuten mielipiteet hajosivat kuin El-



lun kanat. Kotimaisen työn tukemisesta ei siis ole kysymys, peli on yksinkertaisesti hyvä.

PC: Betrayal at Krondor (Dynamix)

PC-peleissä viimeiselle kierrokselle selvisivät X-Wing (joka hävisi tosi niukasti), Lands of Lore, Underworld 2 ja Dune II.

Lisäksi toimitus äänesti pelityypeittäin ja voittajiksi löytyivät seuraavat:

Vuoden seikkailupeli

Day of the Tentacle (LucasArts)

Seikkailupeliäänestys sujui liikuttavan yksimielisesti. Space Quest V ja Pirates Gold olivat itse asiassa ainoat ehdotetut kilpailijat.

Vuoden simulaattori

X-Wing (LucasArts)

Pikkaisen väljän simulaattoriluokan voitti leveällä marginaalilla Lucasarts. Tornado, Comanche, Aces Over Europe ja Frontier eivät mahtaneet mitään.

Vuoden strategia

Dune II (Westwood/

Virgin)

Warlords II (SSG)

Strategiapeleistä käyty taistelu oli poikkeuksellisen pitkä, verinen ja äänekäs. Loppujen lopuksi ei jäänyt muuta vaihtoehtoa kuin jakaa kunnia kahden kesken.

Muut jatkoon päässeet olivat V For Victory -sarja sekä Empire DeLuxe. Master Of Orionin sijoitus jää arvoituksiksi, sitä ei kukaan ollut vielä äänestykseen mennessä nähnyt.

Vuoden urheilu

NHL Hockey (Electronic Arts)

Äänestys oli kevyenpuoleinen. Jatkoon selvisivät lisäksi Front Page Football Pro ja SensiSoccer 1.1.

Vuoden toiminta

Doom (Id Software)

Voittaja ei ollut varsinainen yllätys, ottaen huomioon toimituksen Doom-narkomaanien suuren määrän. Itse asiassa ennen voittajaa Space Hulk keikkui kärjessä, mutta Tuomiopäivän jälkeen suoritettu spontaani uudelleenäänestys ei jättänyt pelivaraa. Muista ehdokkaista vain Stardust keräsi muitakin kuin hajääniä.

Vuoden tasohyppely

Prince of Persia 2 (Broderbund)

Persian prinssin kannatuspohja oli yksinkertaisesti laajin.

Vuoden puzzle

The Incredible Machine (Sierra)

Hauskin ja haastavin.

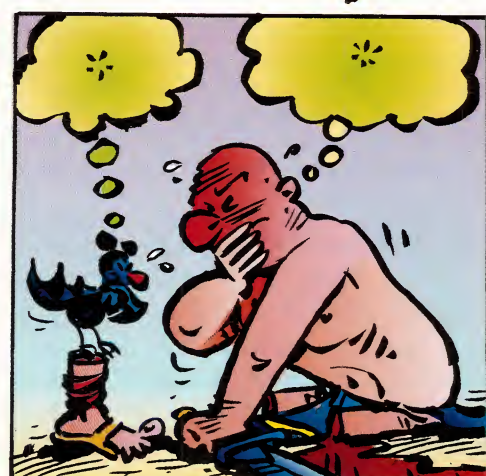
Vuoden rooli

Betrayal at Krondor (Dynamix)

Jatkoon selvisi neljä ehdokasta. Lands of Lorella ja Hired Gunsilla ei ollut senssejä, voittajan taisteluparina oli Underworld 2.

KUÖPELIT

Kokonaisen vuoden ovat nämä sankarimme verrattomat räpiköineet tässä Pelit-lehdessä ja taas on sarjojen ässä tässä edessä:



English Summary

Aces over Europe (Dynamix/Sierra). The air combat is highly enjoyable. High time to add a campaign mode.

AD&D: Dungeon Hack (Dreamforge/SSI). The endless dungeons sound like a good idea, but in the end they repeat themselves and don't give enough surprises. Good system, should've been used in EOB III.

Alone in the Dark 2 (Infogrames). Excellent but difficult.

Brutal Sports Football (Millennium). Amusing violence packed with good playability.

Disposable Hero (Gremlin). The player is forced to learn the enemies by heart, which is boring.

Doom: Knee-deep in the Dead (ID Software). We all join the chorus: DOOM! DOOM! DOOM! The Game of the Year.

Fury of the Furies (Kalisto/Mindscape). When you don't expect anything you'll find something really fun: that's Fury for you.

Gabriel Knight (Sierra). The atmosphere is marvellous and the story is interesting. The best Sierra adventure ever.

The Hand of Fate (Westwood/Virgin). Again a beautiful and enjoyable adventure. But why tease people with the Hanoi Towers?

Indy Car Racing (Papyrus/Virgin). The most realistic and enjoyable driving game with the best graphics (and poor sounds).

Jutland (Software Sorcery). Nice pictures, no game.

Labyrinth (Electronic Arts). A book of psychedelic art is not a game. In a game you usually DO something.

Leisure-Suit Larry 6 (Sierra). A must for the old fans. Getting naughtier game by game. Short.

Lilil Divil (Gremlin). The puzzles are funny, the corridors are boring.

Magic Boy (Blue Turtle/Empire). Offensive.

Man Enough (Tsunami/Accolade). How can you call this a game?

Master of Orion (MicroProse). Interesting, challenging and exciting. A new classic, but why release the old version, why not 1.2.2?

Mortal Kombat (Virgin). Surprisingly well converted from the coin-up. Spineless and heartless violence.

Rally (Europress Software). You really are behind the wheel. Great.

Terminator: Rampage (Bethesda Softworks/U.S. Gold). Slow moving "search the far-too-big-labyrinths" gameplay is totally terminated by the arrival of Doom. The game is a waste of quite a good engine: Bethesda should have used it to upgrade T2029.

Rules of Engagement 2 (Omnitrend/Impressions). The best campaign editor ever, and the game has got better. ROE3 is hopefully on the works.

Silverball (Epic Megagames/Team 17). Surprisingly the shareware version has fewer bugs and is better.

Subwar 2050 (MicroProse). The British game designers always surprise: it looks exceptionally wonderful, but the gameplay is a great letdown. When simulating future subs, at least bother to re-search current subs. Bring back Red Storm Rising!

TFX (Ocean). It only looks like a flight simulator. Next time play your Falcon first.

Uridium 2 (Renegade). The old classic is reborn! But the subgames are boring.

Zool 2 (Gremlin). A candy for Zool lovers. Still, there aren't enough new gimmicks.

Tulossa

Viva Las Vegas!

Päätoimittajamme keikkaloi tammikuun alun Las Vegasin CES-messuilla, joissa tietysti pääsee tutustumaan suoraan amerikkalaisiin pelitaloihin ja peleihin ilman englantilaisia välikäsiä. Pelikuulumisten lisäksi luvassa on myös pari kuumaa haastattelua.

Ratkaisut

Nyt pääsemme taas uusien ratkaisujen kimppuun. Luopamme ja vannomme, että Space Quest 5 on lopultakin ensi lehdessä. Yritämme myös paria muuta.

Roolipelit

Pitkästä aikaa luomme katsauksen suomenkielisiin rooli-peleihin. Mutta onko katsaus Pelit kakkosessa vai kolmosessa onkin sitten toinen juttu.

Pelit 2/94 ilmestyy 16. maaliskuuta.
Muistahan päivämäärä!



Mikroharjoitusten hyötykirjat

72h

Valitse oheisista kirjoista tarvitsemasi ja pistä kuponki postiin!
Käytännönläheisten suomenkielisten oppaiden avulla saat mikrostasi kaiken hyödyn irti.



Amiga 1 AMIGA DOS

Jyrki J.J. Kasvi

Jokaiselle Amigan käyttäjälle, joka haluaa oppia käyttämään Amigaansa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti esimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä.

160 sivua, hinta ~~125 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

Amiga 3 68000-KONEKIELI

Jukka Marin

Tarkoitettu Amigaa assembler-kielellä ohjelmointiin tai ohjelmointia aloitteleville. Kirjaan kuuluu levyke, jolla mm. monipuolinen konekielimonitori.

255 sivua + levyke, hinta ~~125 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

Amiga 4 EXEC - AMIGAN SYDÄN

Jukka Marin

Ohjelmoijan käsikirja, joka perehdyttää sinut Amigan käyttöjärjestelmään Execiin. Mukana levyke, jolla on assembler-kääntäjä ja linkkeri, kaikki kirjan esimerkit ja muita apuohjelmia.

216 sivua + levyke, hinta ~~165 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 59 MK!

AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS

Mika Keskikiikonen, Petri Kiuttu

Kirja vie peliohjelmoinnin kiehtovaan maailmaan. Opit tekemään omia pelejä, käyttämään blitteriä, tekemään vierityksen kaikkiin suuntiin ja hyödyntämään Amigan tehoa vektorigrafiikkaa tehdeksi. Mukana levyke, jolla mm. valmiin peliohjelman listaus!

271 sivua + levyke, hinta 150 mk

C64 PELINTEKIJÄN OPAS

Jukka Tapanimäki

Kirja kertoo mm. kuvan sulavasta vierityksestä, keskeytyksien hallitsemisesta, grafiikka- ja ääni-piirin ohjelmoinnista... eli kaiken mahdollisen peliohjelmoinnista!

134 sivua, hinta ~~145 mk~~
NYT TARJOUSHINTAAN 75 MK!

BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA

Ari Paananen

Elektroniikkaharrastajan perusteos, joka käsittelee erityisesti digitaalielektronikkaa ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakentelua.

153 sivua, hinta 155 mk

TILAA HETI TÄLLÄ KUPONGILLA!

Tilaan seuraavat mikroharrastajan tuotteet:

- ☐ 61302 _____ kpl Amiga 1 AMIGA DOS, hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61304 _____ kpl Amiga 3 68000-KONEKIELI hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61305 _____ kpl Amiga 4 EXEC AMIGAN SYDÄN, hinta 59 mk/kpl
- ☐ 61327 _____ kpl AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS, hinta 150 mk/kpl
- ☐ 61308 _____ kpl C64 PELINTEKIJÄN OPAS, hinta 75 mk/kpl
- ☐ 61324 _____ kpl BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA, hinta 155 mk/kpl

4K01

Nimi

Osoite

Postinumero ja -toimipaikka

Toimituskulut 18 mk/lähetys, riippumatta siitä, montako tuotetta lähetys sisältää. Toimitusaika n. kolme viikkoa.

Tarjoukset ovat voimassa 31.12.1994 saakka tai niin kauan kuin tavaraa riittää.

POSTIMAKSU
MAKSETTU

HELSINKI MEDIA
ERIKOISLEHDET

VASTAUSLÄHETYS

Sopimus 01620/43

01003 VANTAA 300

